

Exclusivo: Yu Suzuki, o mago da Sega, fala como serão os jogos do futuro

SUPER GAMEPOWER

Edição de Aniversário

Detonados:

Vagrant Story (PSX)
Rocket (N64)

Mais Resident:

Code: Veronica
arrepia no Dreamcast

Especial:

Tomb Raider, como
nasce um sucesso

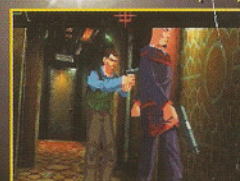
Concorra a um
Nintendo 64 e a
oito kits Billabong!



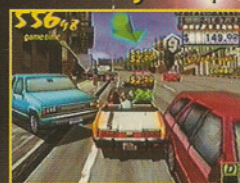
Nº 73
R\$ 4,90



Fear Effect (PSX)



Crazy Taxi (PS)



Tony Hawk's PS (N64)



The Sims (PC)



Show de espionagem no PlayStation

Supernatural Filter 2

www.sgp.com.br



9 770104 611006

00073
X119-P010 NSSI

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor):

TM, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.



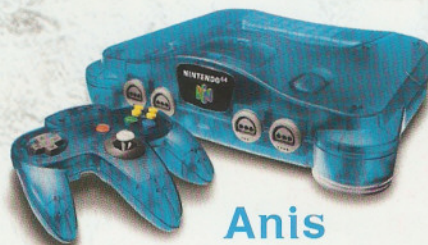
Novos consoles Multi Sabores
Nintendo 64. Seis diferentes cores
para alegrar ainda mais sua diversão.



Uva



Kiwi



Anis

0xx (11) 814 8234. Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

NINTENDO⁶⁴



Tangerina

Mais cores pra
você saborear.



Cereja



Jabuticaba

Nintendo[®]
by  **gradiente**

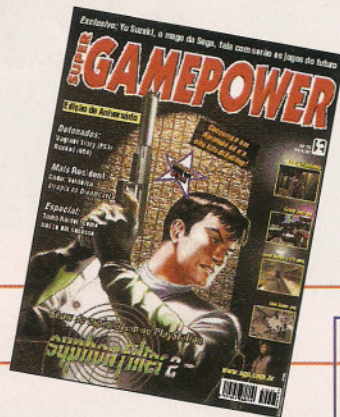


CARTA DO CHEFE

Coisa de uns quatro anos atrás, em uma reunião com os responsáveis pelas diversas áreas envolvidas na realização de *SuperGamePower*, uma grande dúvida atormentava todo mundo: será que os consoles vão resistir à grande ofensiva do PC? Não dava para imaginar, nessa época, a virada que a indústria do videogame iria promover no entretenimento eletrônico. Pouco mais de um ano depois, a Sega anunciava o primeiro console de 128 bits do mercado, o Dreamcast, e abria caminho para a chegada de uma nova geração de máquinas. PlayStation 2, X-Box e Dolphin estão começando a pintar, e vêm para mudar tudo, não só no mercado de games, mas no mundo das diversões eletrônicas. Os consoles, ao invés de caminhar para a cova onde o PC parecia querer jogá-los, viraram a mesa e passaram a ser muito mais que simples máquinas para rodar jogos com gráficos cheios de falhas. Internet e DVD foram incorporados, os games ganharam um padrão de acabamento (som e imagem) próximo ao do cinema e todo mundo abriu os olhos para essa galera de doidões. Daquela reunião até hoje, toda a equipe da SGP não parou de pensar no papel dos consoles e jogos no mundo das diversões. Nesta edição em que comemoramos o sexto aniversário da revista, estamos dando o nosso passo mais ambicioso para transformá-la na melhor e maior referência do mercado brasileiro. Não vamos deixá-lo perder um lance sequer dessa viagem tecnológica que está transformando hábitos, padrões, enfim, o cotidiano de todo mundo que não está a fim de ficar vivendo no passado. Pensamos nosso novo projeto página a página, seção por seção, para que os maiores fãs do videogame estejam lado a lado com a gente, opinando, dando suas broncas, mandando seus recordes e suas dúvidas, pedindo seus jogos preferidos. A palavra-chave, galera, é participar. Sejam bem-vindos!



SUMÁRIO



CIRCUITO ABERTO

Bill Gates anuncia o X-Box
Sabia mais sobre o novo console da Microsoft 17

PLAYSTATION

As filas, o sucesso e os problemas do lançamento do PlayStation 2 (página 18)

PlayStation	
Action Man	23
Arc The Lad Collection	22
Chase The Express	27
Expendable	23
Fear Effect	26
In Cold Blood	22
Kamurai	23
Muppet Race Mania	23
Nightmare Creatures 2	22
Strider 1 e 2	28
Syphon Filter 2	24
Tenchu 2	26
PlayStation 2	
Dark Cloud	21
Evergrace	21
Fantavision	21
Gradius III e IV	20
Midnight Club	21
Primal Image	20
War Monkeys	20
World Soccer	20

DREAMCAST

Entrevista exclusiva de Yu Suzuki, o criador de Shenmue, na página 30	
Alone In The Dark	34
Crazy Taxi	37
Ecco The Dolphin: Defender Of The Future	33
Industrial - Spy Operation Espionage	34
King Of Fighter's 99 Evolution	33
Maken X	34
Metropolis Street Racer	35
Phantasy Star On Line	32
Picassio	34
Rayman 2	40
Resident Evil: Code Veronica	36
Slave Zero	40
Soul Reaver	38
Space Channel 5	35
Rent-A-Hero	35
Tomb Raider: The Last Revelation	32
Wacky Racers	35



A 989 Studios lança a segunda versão de Syphon Filter e mostra que o gênero espionagem ainda está em alta



A história da criação de Tomb Raider está em matéria especial na página 12 (Circuito Aberto)



Depois de arrasar no PlayStation, Soul Reaver chega agora ao Dreamcast



Tarzan ganha versões para Nintendo 64 e GBoy Color

NINTENDO

Dolphin só deve ser lançado em 2001 nos Estados Unidos. Leia na página 42

Nintendo 64

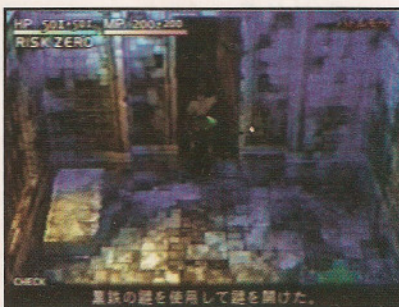
Card Hero	48
International Track'n Field	48
Looney Tunes Taz Express	45
Mother 3	45
Ogre Battle 64	45
Perfect Dark	44
Tarzan	47
Tony Hawk's Pro Skater	46

Game Boy Color

Tarzan	47
Tomb Raider	45



The Sims, do mesmo criador de Sim City, vai fazer você passar horas à frente do seu computador



Vagrant Story, da Capcom, para PlayStation, reúne vários gêneros de jogos em só game

PC/ARCADE

PC

Baldur's Gate II: Shadows of Amn	52
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child	52
MDK 2	53
The Sims	54

Arcade

Dark Silhouette: Silent Scope 2	53
---------------------------------	----

DETONADO

Duas matérias passo a passo completas para quem quer ver o final dos jogos

Vagrant Story (PS)	66
Rocket: Robot On Wheels (N64)	74

FLASHBACK

Muita ação, patins e som Techno faziam a festa da galera em 1990

DJ Boy (Mega Drive)	80
---------------------	----

DICAS

PLAYSTATION

Ace Combat 3	60
Colony Wars: Vengeance	58
Coolboarders 4	61
Die Hard Trilogy	62
Gran Turismo 2	63
Monster Rancher	61
Spyro 2	62
Vandal Hearts 2	63

Pokémon Stadium	58
Puyo Puyo Party	60
Resident Evil 2	59
Rocket	62
Xena: Warrior Princess	58

PC

Rollercoaster Tycoon: Cokescrew Follies	60
The Sims	59
Thief	63
Virtual Springfield	63

GAMESHARK

PlayStation

Chase The Express	65
Fear Effect	64
Road Rash Jail Breaker	65
Strider 1 e 2	65
Vagrant Story	65
Winning Eleven 4	64

NINTENDO 64

Battle Tanx: Global Assault	63
Ridge Racer 64	58
Nba Jam 2000	59

Nintendo 64

Nba Jam 2000	65
Tarzan	64



**SGP
CARTAS**

ARTE NO ENVELOPE

Atenção, galera: o autor do melhor desenho da seção na edição 75 (junho) vai levar um console Nintendo 64! Caprichem no traço! O vencedor deste mês vem do Paraná: é o Alison Marcos, da cidade de Cornélio Procópio, fã incondicional de Soul Reaver



Blanka tenta dar um abraço em Vega (ou Balrog), no desenho do Alexandre Costa, de Viçosa, MG



O Homem-Aranha do Carlos Guarda, de Curitiba, PR, espalha sua teia pela cidade

Imagem de Soul Reaver na hora do jantar. Pelo lanchinho, um prato cheio de almas, o Alison Marcos, de Cornélio Procópio, PR, leva o prêmio



PREMIADO

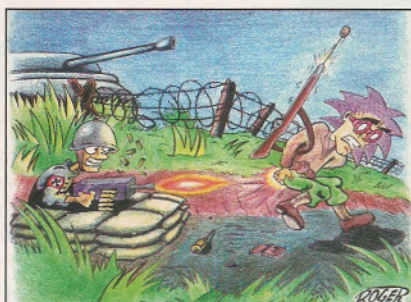
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



Se o Chefe tivesse tantas mãos, a galera da redação teria de usar capacete. Traço do Danilo Diosti, de Coroados, SP



Mais uma vez, um bonitão fica com um monte de gatas. Assim não sobra para os outros! O desenho é do Ivan Rodrigues, de Paranaguá, PR



Sim! O Roger Gonçalves, de São José dos Pinhais, PR, colocou o Chefe para correr



Psylocke, depois de um implante de megahair, acaba com os inimigos. O traço é do Cleiton da Silva

Nakoururu detona Gem-am no desenho do Glebson Café, de Mauá, SP



Gambit, o gostosão, cercado das mais belas gatas do videogame. O desenho é do Paulino Vasquez, de Goiania, GO



O Rodrigo Ribeiro, de Itaquaquecetuba, SP, gastou uma caixa de lápis de cor e caprichou no traço de Nights

Leitor do mês

Saudações, galera da SuperGamePower. Depois de um tempão, volto a escrever para vocês. Mando alguns desenhos meus e gostaria que vocês os guardassem para uma ocasião especial. Acontece que minha cidade é muito pequena e a revista chega na única banca daqui muito depois do lançamento. Por isso, não dá tempo de participar das promoções: até pegar a revista, bolar o desenho, pintar e mandar, já era. Desenho em quadrinho, desenho animado são meus sonhos. E eu desenho bem! Olha que os materiais que eu uso não chegam nem aos pés dos usados por profissionais. Os pincéis estão todos deformados. E a tinta? Eu tenho de dar uma de cientista para fazer com que a tinta fique com a textura que quero. Bom, a folha está acabando: até a próxima carta!



Alexandro Lima
Jaguarié, ES

CHEFE: quer ocasião mais especial que esta, Alexandro?! Você foi escolhido entre centenas de cartas para ser o leitor do mês em nosso 6º aniversário! E, como você mesmo disse, seus desenhos são bons! Por isso, cara, não desista do seu sonho.

Akira e Agora

Antes de corrigir aquele errinho das edições anteriores, eu gostaria de fazer uma crítica um pouco diferente. Se vocês correrem as páginas desta edição do sexto aniversário de SuperGamePower, vão encontrar - acredito que concordem comigo - uma revista do calibre das mais importantes do videogame mundo afora. O visual está bem moderno, mais limpo, a linguagem mais direta e informativa e há mais conteúdo. O problema de tudo isso foi o timing das mudanças. SGP foi, ao longo dos últimos anos, líder absoluta no segmento de games no mercado brasileiro. E, o Chefe que me desculpe, o pessoal sentou na glória. Nestes tempos de velocidade de internet, as mudanças tem de ser constantes. Por isso, minha crítica vai para o momento em que chega a Nova SGP. Se a equipe tivesse produzido esta mesma revista no ano passado, o impacto das mudanças seria ainda maior. Mas o caminho está certíssimo: dar mais e mais informações sobre um mundo que não pára de crescer. Valeu, moçada. A correção: na edição 1 da PlayStation Magazine, no Detonado de Parasite Eve II, na página 40, na foto do topo da Pyramid, antes de puxar a alavanca, você deve pisar 5 vezes no amarelo e não no azul. De resto, a revista estava 10.



Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPergamePower
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

OS GAMES DO MOMENTO

OS MAIS ALUGADOS

Jogo	Console	Gênero
1 Mario Party 2	Nintendo 64	ação
2 Pokémon Stadium	Nintendo 64	ação
3 Soul Reaver	Dreamcast	ação
4 Harvest Moon	Nintendo 64	ação
5 Gran Turismo 2	P.Station	corrida
6 Fifa 2000	P.Station	esporte
7 Crazy Taxi	Dreamcast	ação
8 Castlevania: Legacy Of Darkness	Nintendo 64	ação
9 Vigilante 8	Dreamcast	ação
10 Roadsters	Nintendo 64	corrida

RECOMENDADO DOS CRÍTICOS

Jogo	Console	Gênero
1 Resident Evil Code: Veronica	Dreamcast	ação
2 Fear Effect	P.Station	ação
3 Syphon Filter 2	P.Station	ação
4 Vagrant Story	P.Station	ação/RPG
5 The Sims	PC	simulador
6 Strider I & 2	P.Station	ação
7 Soul Reaver	Dreamcast	ação
8 Tony Hawk's Pro Skater	Nintendo 64	esporte
9 Rocket: Robot on Wheels	Nintendo 64	ação
10 Crazy Taxi	Dreamcast	ação

Fontes: em São Paulo, Maxxi Games (0XX11) 591-0039; Game Over (0XX11) 875-0146; JCB Games (0XX11) 6192-7163; em São José dos Campos, Bits e Games (0XX12) 337-2030; em Goiânia, Bomber Vídeo (0XX62) 218-1917; no Rio de Janeiro, Game Palace (0XX21) 430-7146





SGP
CARTAS

SGP RESPONDE

Já tirei a carteira em Driver, para PlayStation, mas não entendi o objetivo do jogo. Como é que se passa de fase? O que tenho de fazer?

Charles Hoffman
Indaial, SC

LM: Charles, em Driver você é um funcionário da máfia local e deve fazer uma série de pequenos serviços para passar de fase. Basta prestar atenção aos recados deixados na secretária eletrônica para saber qual é a missão da fase.

Estou jogando Resident Evil 2, para PlayStation, e já terminei o primeiro CD. Mas não consigo jogar o segundo. Como continuo o game?

Nelson da Silva Jr.
Hortolândia, SP

MK: você deve ter no seu inventário uma massa explosiva e um detonador. Combine os dois itens para formar uma bomba. Siga para o segundo andar do Departamento de Polícia e vá para o corredor em que está o helicóptero em chamas. Use a bomba na porta à esquerda para seguir em frente.

Em algumas batalhas no detonado de Final Fantasy VIII, vocês mandam apertar R1 ao escutar o som da Gunblade atingindo o inimigo. O que ainda não entendi é: o que é a Gunblade, qual o som dela e o que o botão R1 tem a ver com isso?

Pedro de Oliveira
São Paulo, SP

MB: a Gunblade é a arma de Squall. O som dela é parecido com o de uma espada rasgando o inimigo. Você deve apertar R1 para aumentar os danos causados ao inimigo.

Existem manhas para o jogo Army Man 3D, para PlayStation?

Erick de Souza
Campo Grande, MG

CC: aí vai uma dica que vai resolver todos os seus problemas. Para ficar invencível, pause o jogo e aperte rapidamente □, ○, L1, L1+L2. Vale para toda a fase.

Já tentei várias vezes, mas não consegui fazer o código de 99 itens

do Pokémon vermelho. Vocês podem explicar de novo?

Leandro Antunes
Várzea Paulista, SP

MB: Leandro, o código é aquele mesmo que a gente publicou. Mas vou dar uma mãozinha: o tal pokémon M é o pokémon Missingno. Depois de capturá-lo, siga a dica ao pé da letra.

O que aconteceu com o filme Resident Evil? Vocês disseram na edição 55 que ele seria lançado com a terceira versão do jogo, que saiu no ano passado.

Adriano Guedes
Cachoeira Paulista, SP

MB: pois é, Adriano, o que aconteceu? Não se ouviu mais nada sobre o filme e, a essa altura do campeonato, pode ser que ele nem seja produzido.

Eu e meu irmão estamos jogando Breath of Fire III há muito tempo, mas ainda não conseguimos passar do barco grande que fica em Boost Counter. O que temos de fazer?

Tadeu Converso
Leme, SP

MK: você tem de estar no barco pequeno. De lá, parta para cima do barco grande e bata nele. Depois do acidente, fale com Momo e coloque o programa 2 no computador para usar a plataforma. Não esqueça ainda de pegar o ID card dentro do barco e ativar o crânio.

Em Parasite Eve II, não consigo decifrar o código da caixa registradora que fica no Lobby.

Charleston Ambrósio
Betim, MG

MK: caro Charleston, o mundo quer saber a senha da caixa registradora! Aí vai a resposta: 3033. O Detonado do game está na primeira edição da PlayStation Magazine.

Existem truques para Dragon Ball Final Bout?

Leandro Machado
Porto Alegre, RS

BB: sim, Leandro, existem. Anote aí: para jogar com o chefe final, Bebi Vagita, aperte e segure Select e aperte □ na tela de seleção de personagem. Segure os botões até a luta começar. Para abrir todos os outros personagens (na versão personagem), aperte → ← ↓ ↑ → ← ↓ ↑ na tela título. Se der certo, você vai ouvir um som. Então aperte △ nove vezes e X onze vezes. Você vai ouvir o mesmo som. Daí é só jogar.

Estou jogando Resident Evil Director's Cut e queria saber quem é o homem de preto que ajuda a Jill quando ela enfrenta a cobra e sai ferida.

Maurício Custódio
Sertãozinho, SP

LM: o cara de preto é o Barry, Maurício. Ele é um dos caras da equipe de Jill.

Como faço para jogar com os times secretos em Super Formation Soccer 94, para SNes?

Diego Disperati
Rio Brillhante, MS

LM: cara, essa você tirou do baú, hein? Organizamos uma excursão ao passado e trouxemos uma dica bala para você. Vale para o Player 2 jogar com o time da Nintendo: escolha o modo Exhibition e selecione 1 Player Vs. 2 Player no Single Game. Segure Start e pressione B no controle 2. Agora é só mandar ver com os pernas-de-pau da Nintendo.

Classificados

Vendo um P.Station com dois controles, um Memory Card, um cabo RF e 30 CDs. Tratar com Luciano, (0XX11) 3942-1244, São Paulo, SP.

Vendo um Nintendo 64 com três cartuchos, um controle e um adaptador para cartuchos piratas. R\$ 360. Tratar com Daniel, (0XX14) 581-1256, Pongai, SP.

Vendo um P.Station com dois controles, um Memory Card, dois cabos RF e 9 CDs. R\$ 300. **Vendo** também um SNes com dois controles e 2 cartuchos. R\$ 150. Tratar com Jairo ou Jaime, (0XX11) 7288-6410, Carapicuíba, SP.

Troco um SNes com dois controles e cinco cartuchos por um P.Station com um controle e um CD. Tratar com Luiz

A hora e vez do leitor

A partir desta edição, SuperGamePower e Billabong fazem uma parceria inédita. Todos os meses, vão ser distribuídos 8 kits para os leitores que tiverem suas cartas selecionadas nas novas seções *Opinião do Mês*, *Carta do Mês*, *Personagem do Mês* e *Qualé o Game?*

O ganhador da seção *Opinião do Mês* vai levar ainda uma **prancha de surfe** pra casa! As cinco primeiras cartas que chegarem com a resposta certa do *Qualé o Game?* levam kits. Veja ao lado quais são os brindes do kit e abaixo o que você tem de fazer para faturar o prêmio de cada uma destas novas seções. Esssstá valennndo! Mande suas cartas que no próximo mês já teremos vencedores!

Os Prêmios do Kit Billabong

- 1 mochila
- 1 Toalha
- 1 camiseta
- 1 carteira
- 1 boné
- 1 chaveiro



SUPER GAMEPOWER

Opinião do mês

Em uma carta de 10 a 15 linhas, queremos ver o que o leitor pensa sobre o mundo do videogame. Questões relativas à indústria, à influência do videogame no comportamento dos jovens, aos preconceitos de pessoas mais velhas, enfim, reflexões sobre o universo dos jogos eletrônicos. Atenção: você pode até criticar alguma opinião emitida pela revista, mas só se emitir um ponto de vista próprio para refutá-la.

Carta do mês

Aqui o que vale é a criatividade e o humor. Invente coisas diferentes sobre a equipe da SGP ou sobre personagens do videogame. Invente histórias em quadrinhos, dossiês, letras de música etc.

Personagem do mês

O perfil mais original e bem-humorado de algum personagem de videogame. Pode conter dados físicos ou detalhes de sua vida íntima (gostos esquisitos etc.)

Qual é o game?

Todos os meses estaremos publicando uma foto de um jogo de videogame. As cinco primeiras cartas que chegarem à redação com a resposta certa faturam o prêmio.

Atenção: a idéia é que o trabalho não seja muito fácil. Não se guiem pela primeira impressão. Boa sorte!



Felippe, (0XX11) 212-9513, São Paulo, SP.

Vendo um **Dreamcast** com dois controles, um Memory Card e dois CDs. Tratar com Denis ou David, (0XX11) 7092-2721, Osasco, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com três controles e um cartucho. R\$ 300. Tratar com Rodrigo, (0XX16) 615-9705, Ribeirão Preto, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com dois controles e dois cartuchos. R\$ 350. Tratar com Wagner ou Rubens, (0XX11) 5528-3606, São Paulo, SP.

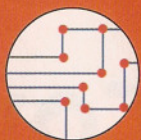
Troco um **SNes** com dois controles e sete cartuchos por um P.Station. Ou vendo por R\$ 170. Tratar com Edgar, (0XX11) 6163-6904, Santo André, SP.

Vendo um **Dreamcast** com um controle e um CD. R\$ 700. Tratar com Marcos, (0XX21) 401-0416, ramal 282, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo um **Nintendo 64** com nove cartuchos, um Memory Card e um Rumble Pak. R\$ 750. Tratar com Alinson, (0XX42) 532-1993, São Mateus do Sul, PR.

Vendo um **Mega Drive** com um controle e três cartuchos. R\$ 100. Tratar com Thiago, (0XX11) 859-6297, São Paulo, SP.

Troco um **Nintendo 64** com dois controles, um cartucho, um Rumble Pak e um Memory Card por um P.Station. Tratar com Edson ou Edilson, (0XX13) 355-5066, Guarujá, SP.



SGP NA REDE

- Bil Games
- Hot News
- Links da Hora
- www.sgp.com.br
- sgp.responde

www.sgp.com.br

Fique ligado no site para não perder nenhuma informação. A partir deste mês, quem se cadastrar na página de abertura do site de SGP vai passar a receber, três dias antes da chegada às bancas, um e-mail com o resumo da próxima edição da revista. É o que o pessoal da redação chama de pauta da edição. O processo é bem simples: na página de entrada, acima do resumo do conteúdo do site, há um campo para você digitar o seu e-mail. Basta digitar e enviar que seu nome estará automaticamente cadastrado para receber a pauta das próximas edições da SGP, da PlayStation Magazine e de outras edições especiais da revista, como o Guia de Dicas.

Personas dos games na net

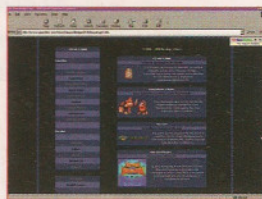
Os novos gurus da Internet garantem que elas são o lixo da rede. De fato, as páginas pessoais abrigam muita tranqueira e, muitas vezes, abrem espaço para o que é ilegal – algumas ensinam a fazer bombas, outras dão cursos rápidos de hacker. Alguns, porém, levam suas homepages a sério: atualizam regularmente e capricham no visual e na divulgação. Muitas vezes, consultar essas páginas pessoais é melhor negócio. Isso porque, se o cara gasta tempo e grana fazendo um site é que ele gosta muito do assunto. Quando se trata de videogame, então é mania mesmo.

Planeta Games e Game Express

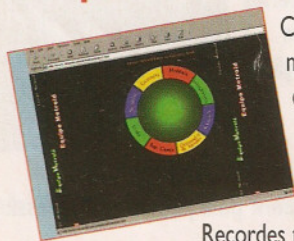
Não são muitos os caras que se aventuram a produzir um site de games completo. A atualização é complicada e trabalhosa, sem contar o custo de hospedagem de um grande site. Os que topam a parada, acabam recrutando um monte de amigos para colaborar. É nesse esquema que o site Planeta Games (www.homestead.com/planetagames/principal.htm) funciona. Lá tem tudo: de dicas, previews e reviews a downloads. Com praticamente a mesma estrutura, o Game Express (www.gameexpress.net) também é atualizado regularmente.

Emulador do Neo Geo

Os emuladores perderam o status de febre para os Pokémon. Os fanáticos, entretanto, continuam investindo em programas cada vez mais perfeitos e parecidos com os consoles. Maníaco por jogos de Neo Geo, o produtor do site www.geocities.com/TimesSquare/Bridge/3136/kusanagi.htm é incansável. O site tem emuladores completos e muitos arquivos para melhorar a performance dos gráficos e do som.



Campeonato de Games e Metroid



Campeonatos a toda hora na Internet. Há muitas páginas que servem de ponto de encontro para os que querem arriscar uma partida via rede. O site Campeonato de Games (www.campeonatodegame.cjb.net) é especializado em FIFA 2000 para PC.

Recordes também têm espaço na rede. A equipe Metroid (www.deepsite.com.br/metroid/index2.htm) coloca todas as conquistas no site e está prestes a figurar no Guinness.

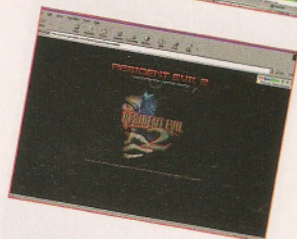
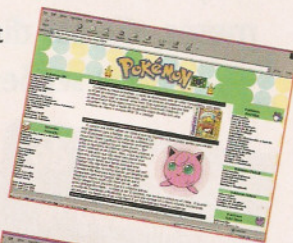
Pokémon e Resident Evil

A série Resident Evil e os monstros de Pokémon estão entre os que mais aparecem nas páginas pessoais catalogadas no Brasil. O site Pokémon BR, cujo endereço na rede é

(<http://pokebr.pokecueva.net/pokebr.shtml>) é o que traz mais conteúdo sobre os monstros. Tem dicas dos jogos, ficha técnica de todos os pokémon, além de roteiros de todos os capítulos do desenho que já rolaram na TV brasileira. No endereço www.geocities.com/TimesSquare/Chasm/9640, tem um passo a passo de Resident Evil 2, a história de cada um dos personagens, dicas e curiosidades.

Intellivision e Collecovision

Os colecionadores fazem a festa na rede. Gente que curte consoles antigos consegue trocar e comprar itens para a coleção, além de poder exibi-la. Depois do Atari, o Intellivision é o videogame que mais tem páginas. No endereço www.geocities.com/SouthBeach/5796/inty/novidades.htm, há fotos de jogos, do próprio videogame e um guia para quem coleciona. O Collecovision fica pouco atrás. A página é feita especialmente para colecionadores e tem tudo que um cara chegado em velharias procura: de capas e comentários de jogos a ficha técnica do console.



HOT NEWS

HACKERS NA LINHA- No último dia 15, a NASA fechou as portas de seu site para os brasileiros. A razão, de acordo com notas publicadas na imprensa internacional, foi uma série de ataques de DOS, Denial of Service que veio do território brasileiro. Nesse tipo de ataque, responsável pela queda de sites

como o da CNN, um monte de computadores pede acesso ao site ao mesmo tempo. O servidor não agüenta o tranco e acaba indo por água abaixo. Para isso, podem ser usados computadores zumbis, máquinas utilizadas pelos hackers sem conhecimento do usuário. Mesmo ciente dessa possibilidade, a



Duas opiniões contidas em matérias publicadas nesta edição mostram visões completamente diferentes do que devem ser os próximos tempos para o mundo do videogame. Yu Suzuki, em entrevista especial para a SGP, fala que vê o videogame como um futuro elo de ligação e comunicação entre seres humanos. As redes de jogos passarão a representar um novo tipo de jogabilidade, a "humanabilidade", expressão cunhada pelo Bill aqui para resumir o que mestre Suzuki, como um visionário, antevê. Do outro lado, temos a declaração do presidente da Nintendo americana sobre o que deve ser o Dolphin, novo console da empresa, concedida ao pessoal da IGN64. Para Minoru Arakawa, o que interessa os amantes de games são boas plataformas para se jogar, independente de redes ou outros conceitos mais interativos. Bem, de um lado temos um criador que atribuiu às maneiras como se irá jogar no próximo século uma importância de integração humana. De outro, o presidente de uma gigante do mundo do videogame que acha que o jogador é fiel ao conceito inicial de como se utilizar de seu console. E vocês, para que lado vão? De que modo vão jogar e se relacionar no século XXI? Pela visão de Suzuki ou de Arakawa?

BILL GAMES

agência especial americana afirma que vai manter o bloqueio até que as medidas de segurança necessárias sejam tomadas. No Brasil, o governo começa a se mover para punir crimes eletrônicos. O ministro da Justiça, João Carlos Dias, decidiu criar uma comissão que deverá elaborar um projeto de lei anti-hackers.

PROMOÇÃO NO SITE!

O site de SGP traz neste mês uma página especial. O navegador que entrar no endereço www.uol.com.br/sgp/hotsgp, além de se informar sobre as mudanças que você está vendo na revista, poderá fazer uma assinatura com preço promocional e dois superbrindes. Quem fizer a assinatura, leva pra casa toda a coleção dos Guias de Dicas da SGP. No total, são mais de 14.700 dicas de aproximadamente mil jogos,

divididos em dois exemplares para PlayStation, um sobre Nintendo 64 e um sobre Mega e SNes. O outro brinde é um superbonê da revista. Para receber 12 exemplares de SuperGamePower, o leitor paga R\$ 45,00 à vista ou no cartão de crédito (pode ser o do seu pai, se você ainda não tiver um), ou R\$ 48,00 em quatro parcelas através de um boleto bancário. No cartão, você consegue parcelar pelo preço de R\$ 45,00.

SGP.MAIL.DÚVIDA

Em Final Fantasy Tactics, o que devo fazer para conseguir profissões que são variações de Knight, como Black Knight e Holy Knight?

Yuri Esposito

yuriesposito@linkway.com.br

MK: você vai ficar só na vontade de ser um Black Knight. Essas profissões são exclusivas de alguns personagens e não podem ser obtidas.

Não estou conseguindo fazer a sequência da música que vocês ensinam no detonado de Resident Evil 3. Como faço para ela ficar mais afinada?

Rosberg

whyskambal@starmedia.com

MK: você vai ter de treinar o ouvido. Coloque o pino no buraco de cima ou de baixo da caixa e ouça um pouquinho da música. Se estiver bom, deixe o pino onde está. Faça o mesmo nos pinos seguintes para dar um jeito na música toda.

Preciso de ajuda para desvendar o segredo dos quadros em Resident Evil Code: Veronica. Que tal um detonado?

Carlos Cruz

tom@brfree.com.br

MK: sugestão anotada, Carlos. Enquanto isso, vou dar uma mãozinha. Faça a seguinte sequência: quadro da Lady Ashford; quadro do homem com dois bebês; quadro com homem tomando chá; quadro com homem ruivo; quadro

com um velhinho e um homem segurando um copo; quadro com um homem perto da Lady Ashbury; quadro de Alfred Ashbury.

O que devo fazer em Ace Combat 3 para meu avião juntar-se a Dision e não aos outros no ponto de decisão 1?

Vitor Meza

vitormeza@uol.com.br

LM: é fácil, Vitor. Assim que a missão acabar, siga Dision até a tela desaparecer.

Como consigo a armadura completa de Mega Man na versão X4?

Alexandre

e-mail não identificado

MB: anote o truque, Alê. Na tela de seleção de personagem, deixe o cursor em Mega Man, aperte ☐ duas vezes, seis vezes, aperte e segure L1 e R2 ao mesmo tempo e aperte Start. Fique segurando L1 e R2 até o jogo começar.

Entrei nos sites sobre emuladores que vocês publicaram na edição 59, mas não achei jogos para usá-los. Onde posso encontrar?

João Pedro

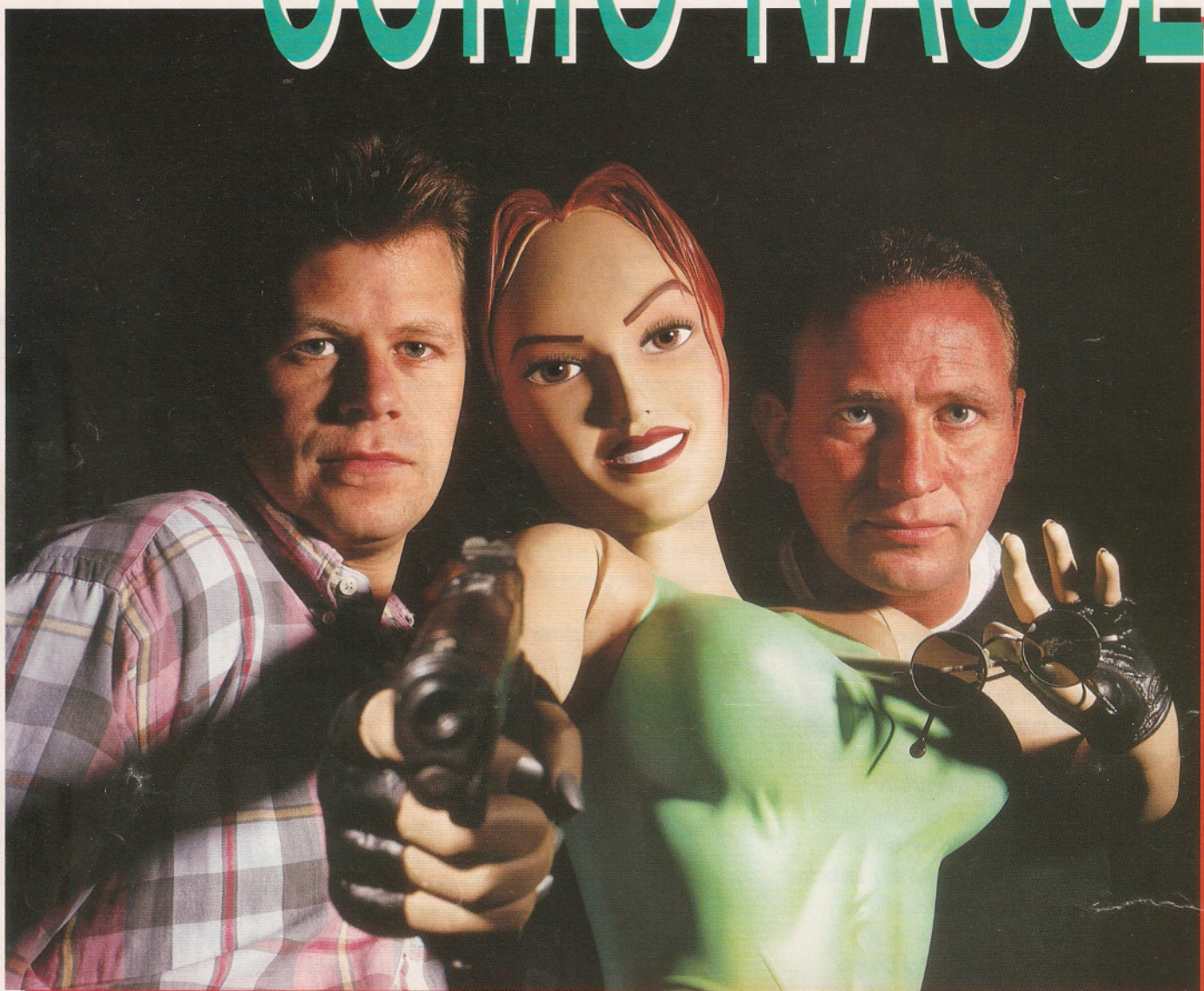
ws.joaopedro@zipmail.com.br

BG: dê uma olhada nos endereços www.emux.com, www.classicgames.com e www.plasticman.org. Mas seja rápido se quiser ter certeza de encontrar algo



**CIRCUITO
ABERTO**

COMO NASCE



Jeremy e Adrian Smith, os chefões da Core Design, e sua cria mais querida

Tomb Raider, uma das séries de maior sucesso na história do videogame, já está na quarta versão e não pára de fazer fãs mundo afora. Mais do que tudo, o game foi fruto da inquietação de seu criador, cansado de tudo que estava rolando até então

Mariana Barbosa, de Londres

UM SUCESSO

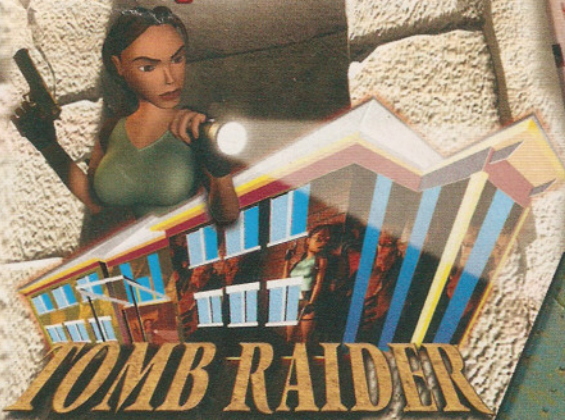
Imagine um cara daqueles fortões, com roupa de militar, cara de raivoso, dentes à mostra, sempre gritando e atirando pra todo lado. Deu pra sacar? Pois bem, agora ponha esse cara no lugar de uma tal de Lara Croft, heroína de um jogo chamado Tomb Raider. Você fez isso? Não? Para a sua sorte – e nossa, da Core Design, da Eidos e de todo mundo que curte videogame – Toby Guard, criador do jogo, também não. Mas pensou. Quando ele começou a desenvolver a idéia do que viria a ser Tomb Raider, em 93, seria difícil imaginar que uma mulher bonita, inteligente e madura iria funcionar tão bem como heroína de um jogo de ação e aventura. E, principalmente, que viria a se transformar na primeira e maior musa do mundo virtual, um símbolo da era cibernética.

UM NOVO INDIANA JONES

Para fazer um jogo de sucesso, é preciso algo mais que vontade e um personagem com um monte de músculos. No caso de Tomb Raider, Guard e um time de 15 programadores, designers, animadores e produtores da Core Design tinham como objetivo desenvolver um game de aventura inspirado em Indiana Jones, com um personagem marcante. Mas quem seria esse personagem, qual seria sua aparência, seu caráter? Até chegar às medidas e características com que veio ao mundo – em novembro de 96, aos 28 anos –, Lara Croft passou por quatro crises de identidade, conceito e design. Enquanto isso, a aventura foi sendo desenvolvida paralelamente.



O PASSO-A-PASSO DO LANÇAMENTO



A IDÉIA

A partir de um personagem, um conceito ou uma história, nasce o game. No caso de Tomb Raider, Toby Guard, o criador, queria fazer um jogo de tiro 3D na linha de Doom (foto), porém com um personagem forte e movimentação livre.



O DESENVOLVIMENTO

Hora de elaborar o roteiro, pensar nas fases e desenhar e redesenhar personagens e cenários. Um storyboard com as principais cenas foi desenhado para servir de guia para a produção de Tomb Raider. E nesta fase que são feitas as pesquisas visuais, com fotos de lugares que servirão de base para os cenários.



**CIRCUITO
ABERTO**

Quando Lara finalmente tornou-se uma mulher madura, evoluindo de um caçador maníaco de calça camuflada para a arqueóloga sensual e inteligente que todos conhecem, a aventura ganhou o impulso que faltava. O primeiro Tomb Raider consumiu quase três anos de trabalho, entre 1994 e 1996, e pode-se dizer que Lara é fruto de seu tempo. Isso porque, enquanto designers, programadores

e animadores davam vida ao game na sede da Core Design, em Derby, uma cidade interior da Inglaterra, ao norte de Londres nas rádios



britânicas só se ouvia "Tell me what you want, what you really really want", o hit do grupo Spice Girls, composto por cinco gatas que passavam a idéia de mulheres que podiam tudo. Em todas as mídias, só se falava em "Girl Power" (Poder das Garotas). É claro que as curvas de Lara foram milimetricamente desenhadas pensando em um público que já não estava mais muito a fim de brincar com o bigodudo Mario Bros. Para prendê-los ao videogame, era preciso arranjar-lhes um bom motivo. "Sempre ajuda se você tem uma personagem bonita.", diz Jamie Morton, 22 anos, um dos designers de fases (Level Designer) de The Last Revelation, a quarta versão da série, lançada no ano passado. "Mas não bastava Lara ser apenas bonita. Para o game funcionar era preciso um personagem esperto, corajoso e interessante. Além do mais, hoje em dia, acho que se o cara puder escolher entre uma mulher

bonita e burra e uma bonita e inteligente, ele fica com a segunda", dispara Morton. O sucesso descomunal - não só com o público masculino, mas também com as garotas, que se identificaram com a heroína - pegou a Core Design totalmente de surpresa. Hoje há mais de cem sites feitos de fã para fã, oferecendo fotos, screensavers, dicas, atalhos, salas de bate-papo, notícias atualizadas semanalmente e tudo o mais que possa servir para ajudar a satisfazer a insaciável mania. E não tardou para Lara ganhar fama fora do mundo dos games e ser transformada em ícone dos nossos tempos. Ela já virou até estrela de comerciais (contracenando com o Ronaldinho, entre outros) e também disputou espaço com modelos reais ao "pousar" para a capa de uma centena de revistas no mundo todo. Isso tudo antes de aparecer o filme, que está sendo produzido



TRILHA SONORA

Música e efeitos sonoros são as últimas coisas a serem adicionadas ao game. Mas o compositor/produtor tem de estar envolvido no trabalho desde o início, buscando inspiração no material visual criado pelos designers. Nathan McCree assinou a trilha de Tomb Raider. Peter Connelly (foto) foi o autor da parte sonora de The Last Revelation.

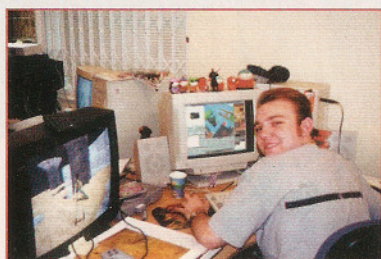
EQUIPE EM AÇÃO

Definidos os pontos principais do projeto, é hora de distribuir funções para a equipe tocá-lo. Tomb Raider consumiu três anos de desenvolvimento, afinal era uma idéia original. The Last Revelation, última versão da série, levou oito meses e teve uma equipe de 11 pessoas trabalhando em tempo integral (5 designers, 2 animadores e 4 programadores). Outras 20 pessoas foram contratadas para funções específicas, como seqüências de filmes e trilha sonora.

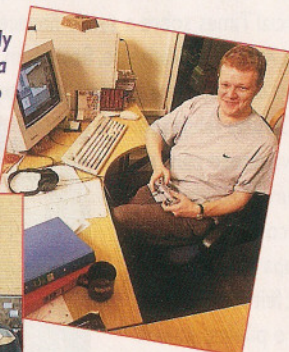


TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Abaixo, alguns caras que trabalharam no projeto da última versão de Tomb Raider:



Pete Connelly
cuidou da
produção do
som de The Last
Revelation

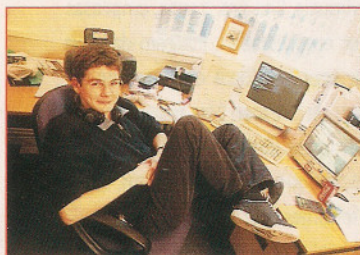


Richard Morton
não é nenhuma
musa mas é fera
no design

Jamie Morton é o cara que tem
de ter a paciência de desenhar o
jogo fase a fase



Phil Chapman é um dos responsáveis pelas
animações



Quebra-
cabeças?
É com ele
mesmo!
Martin
Gibbins
programa
todas essas
encrencas



CURIOSIDADES

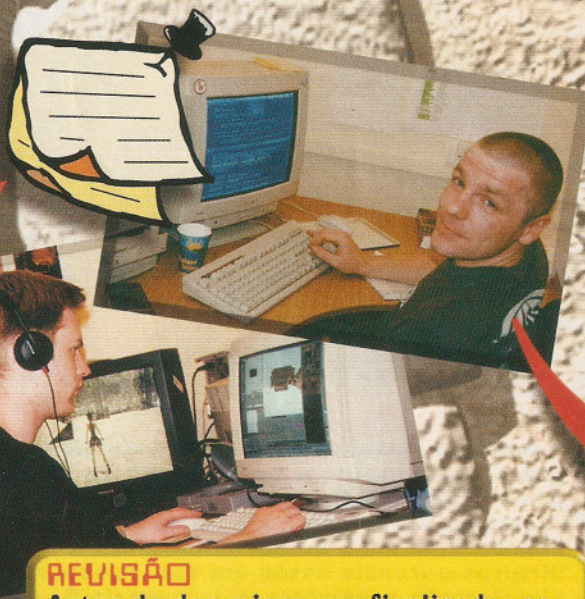
→ Tomb Raider fazia parte do kit de desenvolvimento do Saturn, o console da Sega que era competidor direto do PlayStation. O lançamento do game devia ser exclusivo para o 32 bits da Sega, mas o PlayStation acabou entrando na dança. Lara Croft e Tomb Raider viraram um dos maiores sucessos do console da Sony, contribuindo muito para sua popularização. Do Saturn, ninguém se lembra mais.

→ Lara é dona de uma voz sensual, daquelas que faz muito neguinho perder o rumo. A dona real da voz, porém, é uma atriz amadora, filha de militar, sem grandes atrativos. Sem jipes e sem armas, Judith Gibbins vai mesmo é de Ford Sierra.

→ Vinte milhões de cópias de todos os Tomb Raider já foram vendidas até hoje. O Saturn foi o único console, além de PSX e PC, a rodar o jogo até hoje. Em breve, o Game Boy Color vai ganhar sua primeira versão, do primeiro TB, e The Last Revelation vai sair para Dreamcast.

TESTES

Quando o jogo está quase pronto, entram em cena os pilotos, a moçada que vai identificar problemas de programação e defeitos diversos. A Core conta com uma equipe de oito pilotos profissionais, com idades entre 17 e 27 anos, que tem a função apenas de jogar, jogar e jogar.



REVISÃO

Antes de dar o jogo por finalizado, os programadores refazem os pontos problemáticos indicados pelos pilotos.





**CIRCUITO
ABERTO**



pela Paramount com orçamento de US\$ 80 milhões e previsão de lançamento para este ano ainda. Mas apesar da ênfase e do apelo sexual de Lara – tem até sites piratas com imagens da gata nua – seria um exagero atribuir o sucesso de Tomb Raider só aos polígonos tridimensionais que formam suas curvas. Um dos segredos de TB na época de seu lançamento foi juntar conceitos de diferentes games. “Eu queria fazer algo mais que um novo clone de Doom. Era preciso misturar aquele tipo de ação em primeira pessoa com um personagem forte, que se movesse pelos cenários com a mesma liberdade que encontrávamos em Ultima Underworld, um clássico dos computadores”, diz Tob Guard. O time da Core Design chegou lá, desde a primeira versão. Mas o sucesso não era fácil de se prever. Tanto que a Eidos, que distribuiu o

jogo, não inventou nenhuma estratégia especial de marketing para o lançamento. Toda a publicidade estava pensada em cima do jogo, não da heroína. Tomb Raider começou a chamar a atenção a partir de uma matéria do jornal Financial Times sobre a saúde financeira da Eidos. A capa, obviamente, ficou com Lara. Pouco tempo depois, outra matéria no popular jornal The Sunday Telegraph.

Faltava pouco para o estouro definitivo. Ele veio com uma matéria de capa da revista The Face, feita sob medida para o público jovem, com linguagem ousada e uma postura bem agressiva. Lara aparecia vestida de preto com uma metralhadora Uzi na mão. Era a principal personagem de uma matéria sobre mulheres virtuais. Daí pra frente, empresas passaram a querer emprestada a imagem da nova musa para vender seus produtos e seu poder de sedução não parou de crescer. Nas feiras de videogame, formavam-se filas enormes para uma foto com as modelos que a representavam. Lara tinha virado um fenômeno, o símbolo da confusão entre o real e o virtual, das mulheres poderosas e da força da imaginação.



Acima, a nova sede da Eidos; à esquerda, a antiga, onde nasceu o projeto Tomb Raider. Ambas ficam na pequena cidade de Derby, no interior da Inglaterra



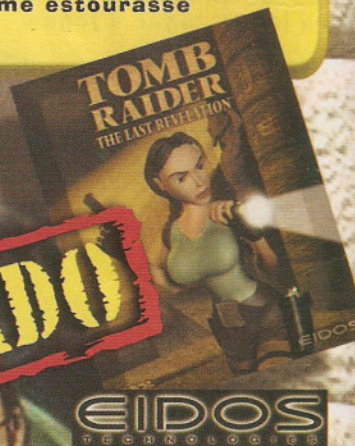
DUPLICAÇÃO E VENDAS

Tudo aprovado, o último passo é copiar o jogo em escala industrial e botá-lo à venda. O lançamento do primeiro Tomb Raider teve um plano de lançamento normal, pois a Eidos não supunha que o game estourasse como estourou.

TESTE DE QUALIDADE

Depois de revisado pela equipe de criação, o game é submetido a uma bateria de testes promovida pela Sony. Além de questões técnicas, a Sony confere se tudo está de acordo com suas linhas de conduta e se os direitos autorais estão em dia. Problemas simples são resolvidos pela própria Sony.

APROVADO



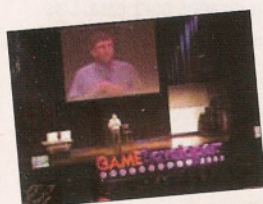
EIDOS
TECHNOLOGIES

Agora é pra valer: X-Box sai em 2001

A quilo que todo mundo esperava havia muito tempo aconteceu. No dia 10 do mês passado, Bill Gates finalmente anunciou o lançamento do X-Box e deu algumas pistas sobre o poder do console em uma coletiva e depois em uma reunião com desenvolvedores em San Jose, na Califórnia. A nova máquina deve ser lançada no 2º semestre do ano que vem. Ao contrário dos hardwares da Sony, Nintendo e Sega, que sempre saem primeiro no mercado japonês, o X-Box vai sair primeiro no mercado americano. Três empresas estão envolvidas no desenvolvimento: Microsoft (software e



A Microsoft caprichou: as imagens processadas pelo novo console são de babar



Como Bill Gates gosta de um pouco de luz, foi apresentar pessoalmente o X-Box

hardware), Intel (processamento) e a nVidia (processador gráfico). Gates não falou nada sobre preço, mas estima-se que fique por volta dos US\$ 300,00. Demos e a cara do console surgiram na coletiva. As demos mostravam pessoas e objetos modelados e texturizados com

uma qualidade superior à do Playstation 2. O design da máquina surpreendeu. É um grande "X" prateado, parecendo mais uma escultura que um videogame como conhecemos até agora. Vinte e uma empresas já confirmaram que vão desenvolver jogos para a plataforma (veja lista ao lado). Na hora de mostrar o poder da máquina, a Microsoft parece ter eleito o PlayStation 2 como seu principal competidor. No site da empresa, por exemplo, a performance do X-Box é diretamente comparada à do console da Sony (veja o quadro abaixo). Se os números se materializarem, vão deixar os outros no chinelo.

As empresas que já confirmaram que vão desenvolver jogos para o X-Box

Electronic Arts	Hasbro
Konami	THQ
Koei	Sierra Studios
Eidos	Lionhead Studios
Namco	Midway
Acclaim	Universal Interactive Studios
Infogrames	Fox Interactive
Activision	Titus
Capcom	Hudson
Take-Two	Bungie
Ubi Soft	

X-Box Vs. Playstation 2

CPU	600 MHz Intel	300 MHz
Processador gráfico	300 MHz - nVidia e Microsoft	150 MHz Sony GS
Memória total	64 MB	38 MB
Velocidade de acesso à memória	6.4 GB/seg	3.2 GB/seg
Performance poligonal	300 milhões/seg	66 milhões/seg
Performance poligonal com todos os recursos de efeitos visuais juntos	100+ M/seg	20 M/seg
Performance de partículas	300 milhões/seg	150 M/seg
Texturas simultâneas	4	1
Velocidade de preenchimento de Pixels (sem textura)	4.8 G/seg	2.4 G/seg
Velocidade de preenchimento de Pixels com uma textura	4.8 G/seg	1.2 G/Seg
Suporte para texturas compactadas	Sim (8:1)	Não
Velocidade do Drive, Capacidade de armazenamento interno e externo	4x DVD, 8 GB hard disk, 8 MB memory card	2x DVD, 8 MB memory card
Canais de Áudio	64	48

Fonte: Microsoft

Processador de imagem deve vir para "chutar o balde"

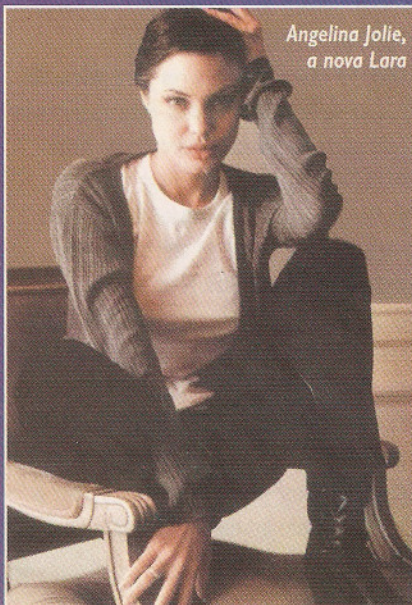
A nVidia produz processadores para placas de vídeo e chips para placas mães. Para se ter uma idéia do que rola no atual mercado de placas de vídeo para PC, nenhuma chega perto das placas que possuem o processador da nVidia. O processador mais rápido atualmente no mercado é a GeForce 256. Nem as placas Voodoo chegam perto da superioridade deste processador da nVidia. Toda essa qualidade, porém, tem um preço bastante salgado: as placas equipadas com o GeForce 256 também são as mais caras do mercado. A placa 3D Blaster Annihilator possui esse processador e custa, no mercado brasileiro, R\$ 990.



PLAYSTATION NEWS

Atriz de O Colecionador de Ossos será Lara

Parece que agora vai. Após muita especulação sobre quem viveria Lara Croft no cinema – Sandra Bullock e Catherine Zeta-Jones, entre outras, foram citadas como possíveis encarnações da musa de Tomb Raider na telinha –, Angelina Jolie, do filme O Colecionador de Ossos, é quem deve mesmo interpretar a heroína. O roteiro do filme já está pronto e as gravações devem começar ainda este ano. O diretor de Tomb Raider será Simon West que realizou, entre outros, A Filha do General, com John Travolta, e Con Air. Levando-se em conta o currículo do diretor, ação é que não deve faltar na aparição de Lara no cinema. No filme, Lara continuará virada em arqueologia e viverá uma aventura estilo Indiana Jones. Para aumentar a felicidade dos fãs da gata, a Eidos já anunciou que pretende lançar uma nova versão do jogo para PC e PlayStation no próximo Natal. E prepare-se para jogar **Tomb Raider** por anos e anos, já que **Tomb Raider** é o negócio mais lucrativo da empresa. De acordo com a Eidos, a série **Tomb Raider** já vendeu mais de 20 milhões de unidades. A Eidos encontrou seu pote de ouro no final do arco-íris.



Angelina Jolie,
a nova Lara

Frio e fila noite adentro: tudo pela novidade do ano

Casacos pesados, gorros, cobertores. Os japoneses se armaram até os dentes para encarar o frio da noite na espera pelo PlayStation 2. A expectativa era imensa. Afinal, desde que anunciou o projeto, no lançamento do Dreamcast, a Sony fez tudo que podia para criar ou aumentar o interesse pelo novo console. Dias antes do lançamento, a empresa organizou o PlayStation 2 Festival, uma espécie de feira só sobre o videogame, com dezenas de salas de jogos equipadas com os títulos preparados para o lançamento e demos dos primeiros games. Ao mesmo tempo, foi lançado o site PlayStation.com, que, entre outras coisas, aceitava encomendas do PlayStation 2. O site ficou menos de uma semana no ar: foi derrubado por um número de acessos muito superior ao esperado pela Sony. Sem outra opção, os caras tiveram de encarar as filas e disputar, muitas vezes usando golpes básicos (socos e chutes), uma das milhares de unidades produzidas pela Sony. A empresa esperava vender



Frio que nada!
Cheios de casacos, os japoneses
fizeram de tudo para comprar o PSX 2

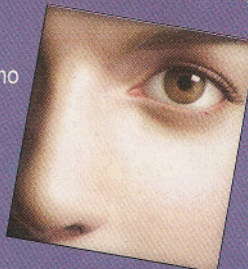
tudo (1 milhão de consoles) em uma semana. Vendeu 980 mil em dois dias. Nem todos os consoles vendidos foram levados para casa. Das 380 mil unidades compradas pelo PlayStation.com, apenas 120 mil foram para as mãos dos consumidores. A Sony garantiu que entregaria todo o resto das unidades vendidas em até duas semanas. Quem teve a felicidade de comprar e levar um PlayStation 2 para casa está sorrindo um sorriso de orelha a orelha. Os jogos para o console são bons e, para ajudar, os jogos para PlayStation ficam ainda melhores quando rodados no PlayStation 2 (veja texto ao lado). Mas nem tudo é alegria: o Memory Card apresentou uma série de problemas que, segundo a Sony, não são defeitos de fabricação. As vendas do acessório foram suspensas (veja texto ao lado), derrubando as ações da empresa no Japão. Para piorar a situação, começaram a rolar boatos de que a Sony estaria recolhendo consoles para corrigir defeitos. Por enquanto, só a galera da terra dos olhinhos puxados pode confirmar a história. Os americanos devem ter o console ainda este ano. Aos brasileiros resta torcer muito para que a Sony lance o videogame aqui.



Capas da primeira leva
de jogos para o
PlayStation 2, feitos
sob medida para o
público japonês

Filme Final Fantasy ganha site

Quem quiser conferir detalhes sobre o filme de Final Fantasy deve entrar no site www.finalfantasy.com. Lá você encontrará dois pequenos trailers do filme, a relação dos atores que emprestarão suas vozes aos personagens – entre eles estão Alec Baldwin, Donald Sutherland e James Woods –, além de um resuminho da história que rola na Terra no ano de 2065. Para os que não



têm acesso à Internet, aí vai um pedacinho da história: as cidades foram destruídas e a população idem. Poucos são os sobreviventes que agora lutam para sobreviver. As poucas imagens disponíveis no site não decepcionam, ao contrário, só impressionam. Uma das fotos, que mostra pouco mais que um olhar, pode hipnotizar você. O olhar é tão verdadeiro e intenso que você vai se sentir observado. O aspecto da pele também impressiona, nunca uma imagem feita em computador pareceu tão humana. Quer saber mais? Entre no site e continue ligado na SGP.

Memory Cards dão problema e Sony recolhe

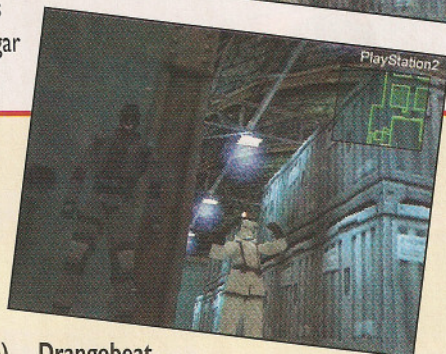
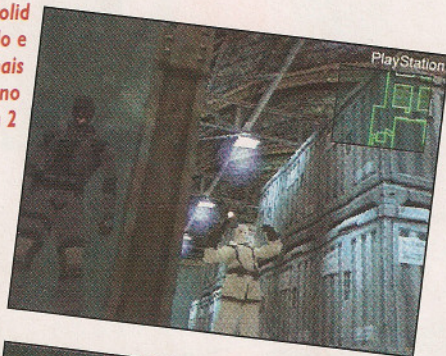
Nem só de glórias vive o PlayStation 2. A Sony anda meio cabisbaixa, assim como suas ações no Japão, após os problemas que afetaram alguns Memory Cards do PlayStation 2. O atendimento ao cliente da empresa recebeu mais de 12 mil ligações de usuários descontentes. A Sony admitiu o problema, mas continua negando que os defeitos sejam de

fabricação. O famoso "recall" – aquele lance de chamar todo mundo que teve problemas com o Memory Card para corrigir o problema ou trocar o aparelho – também não rolou. O acessório foi um dos mais procurados no lançamento do console. Foi também o primeiro a ser anunciado pela empresa quando revelou o PlayStation 2.

Nova máquina melhora gráficos de jogos do antigo console

Quem usou os jogos do PlayStation no PlayStation2 ficou impressionado: os gráficos estão muito, mas muito melhores. Em geral, os títulos do PlayStation ficam mais limpos e com uma texturização muito mais suave quando jogados no novo console. Isso quer dizer que aqueles gráficos cheio de quadrados ficam mais lisos. Quase não dá para ver os tais quadrados. Por isso, enquanto os outros jogos para PlayStation 2 não vêm, vale jogar de novo e conferir.

*Metal Gear Solid
roda mais rápido e
tem gráficos mais
suaves no
PlayStation 2*



Jogos que não rodam no PlayStation 2

Not Treasure Hunter (Act Art)

Gradius Deluxe Pack (Konami)

Monster Farm (Tecmo)

Aidoru Promotion – Suzuki Yumie (Alyume)

Toua Plan Shooting Battle (Banpresto)

Oukyuu No Hihou: Tension (Vap)

Wing Comander III (EA Square)

Gallop Racer (Tecmo)

Ongaku Tsukuuru: Kanadeeru 2 (Ascii)

Drangobeat

(Map Japan)

Susume! Kaizoku (Artdink)

Tsuiridou Keiryu Koen (Escot)

Virtua Pachisuro V (Map Japan)

Konya Mo Senryobako! 2000 (Hearty Robin)

Agenda de lançamentos PlayStation

Jogo	Genero	Data
Star Wars Episode I:		
Jedi Power Battle	Ação	04/04
Caesar's Palace 2000	Simulador	14/04
Speed Punks	Corrida	19/04
Indiana Jones and the		
Infernal Machine	Ação	Abril
Nickelodeon's Cat Dog	Ação	Abril
Iron Soldier 3	Ação	Abril
Konami Rally	Corrida	Abril
Digimon World	Ação	Abril
Duke Nukem:		
Planet of Babes	Ação	Maio
Arena Foo-Il	Ação	Maio
Vanishing Point	Ação	Maio
Danger Girl	Ação	Maio
Mike Tyson Boxing	Esporte	Maio
Tenchu 2:		
Birth of the Assassins	Ação	Maio
Rhapsody:		
Musical Adventure	RPG	Maio
Lunar 2	RPG	Junho
Baldur's Gate	RPG	Junho
Carmageddon 2	Ação	Junho
Earthworm Jim 3D	Ação	Junho
Mortal Kombat:		
Special Forces	Ação	Junho
Paperboy 3D	Ação	Junho
Saboteur	Ação	Junho
X-Men: Mutant Academy	Luta	Junho
Darkstone	RPG	Julho
Rampage Through Time	Ação	Julho
Superman	Ação	Agosto
Spiderman	Ação	Sem previsão
Prince of Persia 3D	Ação	Sem previsão

Agenda de lançamentos PlayStation 2

FF IX em junho

Os fãs da melhor e mais longa série de RPG da Square já estão roendo as unhas. **Final Fantasy IX** deve estreiar em 19 de julho no Japão. As outras duas versões da série, Final Fantasy X e Final Fantasy XI, saem do forno no ano que vem.

Jogo	Genero	Data	Jogo	Genero	Data
Primal Image	Simulador	27/04	Popolocrois III	RPG	Sem previsão
Hreszwelg	Ação	25/05	Onimusha: Demon Warrior	Ação	Sem previsão
500 GP	Corrida	Sem previsão	Nooks and Crannies	Ação	Sem previsão
All-Star Pro Baseball	Esporte	Sem previsão	Maximo	Ação	Sem previsão
All-Star Pro Wrestling	Esporte	Sem previsão	Gradius III & IV	Tiro	Sem previsão
Armored Core 2	Ação	Sem previsão	Final Fantasy X	RPG	Sem previsão
World Soccer 2000	Esporte	Sem previsão	Extermination	Ação	Sem previsão
Virtual Ocean	Ação	Sem previsão	Dynasty Warriors 2	Estratégia	Sem previsão
Unison	Ação	Sem previsão	Dark Cloud	Ação	Sem previsão
The Bouncer	Luta	Sem previsão	Buchigire Kongou	Ação	Sem previsão
Splash Dive	Ação	Sem previsão	Be On Edge	Ação	Sem previsão



PLAYSTATION 2

Primal Image

PlayStation 2


ATLUS
simulador

Previsto para final de março



Os caras que fotografam mulheres bonitas e famosas estão na lista das pessoas mais invejadas do mundo. Se pra você essa é a profissão ideal, **Primal Image** será um delírio. Você controlará uma porção de gatas e poderá fotografá-las nas posições que quiser. Yuki Tera, uma modelo do ano 2017, deverá ser a

sensação do jogo. Ela foi desenhada por Kenichi Kutsugi, um artista de mangá, e já apareceu em vários programas de TV no Japão. Há dois modos de jogo, o Memory mode e o Posing mode. As boas fotos rendem "bits" que serão usados no Posing mode. Cada modelo do jogo tem 3 figurinos diferentes.

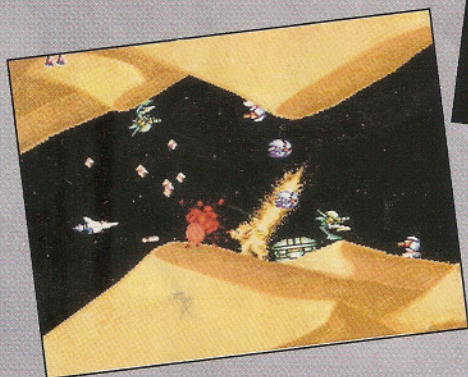


Gradius III e IV


KONAMI
tiro

Sem data prevista de lançamento

PlayStation 2



Gradius III já havia aparecido no SuperNES. Já **Gradius IV** teve seu relativo sucesso nos arcades. Antes do lançamento do PlayStation 2,

esperava-se que **Gradius** fosse o jogo que levaria o PlayStation 2 ao limite. No recente PlayStation Festival, que rolou no Japão, demos

do jogo chegaram a ser distribuídas. Mas, por enquanto, é melhor conter as expectativas. O jogo é praticamente o mesmo das versões para 16 bits. Algumas melhoras nos gráficos foram promovidas, mas nada que faça de **Gradius** um show. Agora, é testar no PlayStation 2.

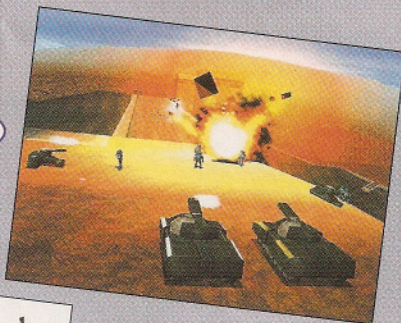
War Monkeys


SILICON DREAMS
estratégia

Disponível no 2º semestre

PlayStation 2

War Monkeys rola no ano 2161 num planetinha chamado Primus IV. E parece que por lá as coisas andam meio bravas, já que três forças diferentes se engalfinham numa guerra totalmente 3D. Um dos pontos fortes do jogo é a exploração dos exércitos. Usando métodos comuns nas forças



armadas você conseguirá até melhorar o desempenho dos carinhos. A trilha sonora ficará por conta de Fatboy Slim. A engenharia 3D do game é ótima, dá pra ver na tela até 200 unidades individuais de uma vez.

World Soccer 2000


KONAMI
esporte

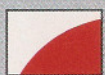
Disponível no 2º semestre

PlayStation 2



Quem diria que no ano 2000, tido como o ano das coisas modernas, o futebol, um esporte já velho, continuaria seu reinado de glórias, hein? **World Soccer 2000**, mais um título da Konami para o PlayStation 2, vem aí. Tradicionalmente, a Konami faz bons jogos de futebol e, contando com um console tão poderoso quanto o PlayStation 2, não deverá fazer feio. Talvez por isso mesmo, o lançamento do jogo, que estava previsto para o dia 4 de março, tenha sido adiado. O que será que a galera da Konami anda aprontando? Bem, por enquanto é preciso esperar, mas, com certeza, os fãs de futiba deverão curtir **World Soccer 2000**.

Fantavision



SONY
ação

PlayStation 2

Disponível no 2º semestre

Quem curte fogos de artifício deverá adorar **Fantavision**. Os jogadores usam o cursor para apanhar até três fogos de artifício e depois explodi-los. Fogos coloridos também explodirão e farão com que outras partículas coloridas ganhem os céus. Os jogadores poderão alterar o ângulo da câmera nos momentos de replay. É bem mais seguro que soltar morteiros por aí e ainda serve como consolo para os que não podem ir para a praia de Copacabana nas festas de fim de ano.



Evergrace



FROM SOFT
RPG

PlayStation 2

Disponível no 2º semestre



Evergrace deveria aparecer no PlayStation, mas a galera da From Software achou que seria melhor explorar as qualidades do PlayStation 2. No game, Yuterald é um mestre das espadas que viveu um trauma na juventude: seus pais foram mortos pelos assassinos de Morea. Vocês imaginam qual é objetivo de Yuterald agora? Vingança, é óbvio. Sharami, que na versão para PlayStation havia batido as botas, reaparece do

além pra dar uma força pro herói do jogo. Além das habilidades com a espada, Yuterald também usará magias para saciar sua sede de vingança.



Midnight Club

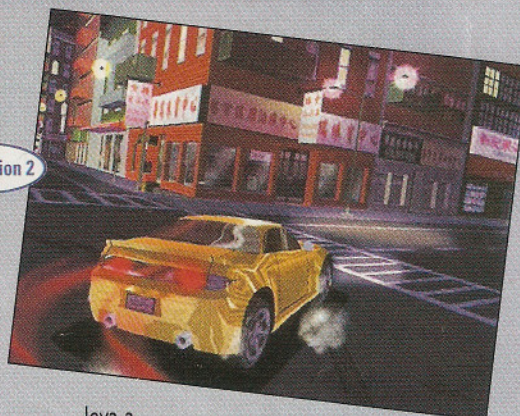


ANGEL STUDIOS
corrida

PlayStation 2

Disponível no 2º semestre

Midnight Club: Street Racing é uma corrida que rola nas ruas movimentadas de uma cidade, uma espécie de racha. Detalhe: no jogo, essas corridas também são ilegais, o que, para alguns, só aumenta a emoção. Funciona assim: os caras ficam andando pela cidade até que um membro do fictício Midnight Club desafie alguém para um pega em altíssima velocidade. Aí, é só acelerar e ver quem



leva a melhor nas ruas. O jogo deverá contar com modos para um e mais jogadores. Haverá ainda diferentes modelos de carro e lojas para equipar as máquinas.

Dark Cloud

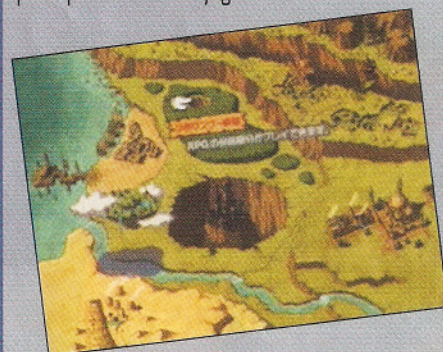


SONY
RPG

PlayStation 2

Sem data prevista de lançamento

Se você acha que Deus criou um mundo injusto e chato, pode tentar melhorar as coisas. Em **Dark Cloud**, você cria seu próprio mundo e o explora como quiser. Brincar de todo-poderoso, contudo, é coisa pra gente grande. Você tem de oferecer a seus "filhos" todos os recursos para que eles vivam satisfeitos, alegres e em paz. Claro que nem tudo está em suas mãos, já que os caras têm vontade própria. Por isso, prepare-se para encarar desafios no estilo dos incêndios e rebeliões de **Sim City**. Se na ação tudo lembra os simuladores da Maxis, os gráficos são a cara de **Legend of Mana**. O visual deve ser o principal atrativo do jogo.





PLAYSTATION

Arc the Lad Collection



ARC ENTERTAINMENT

RPG

Disponível em novembro

A Working Designs está dando uma caprichada na série **Arc** para, finalmente, lançá-la no mercado americano. Embora todos os jogos da série tenham mantido o nome, cada jogo tem uma história completamente diferente. O primeiro é sobre Arc, um jovem cujo pai desapareceu. No segundo, Elk, o personagem principal, e seus amigos tentam vingar a destruição da vila em que moravam. A terceira versão é sobre Alec, um adolescente que caça monstros. A série, que é um sucesso no Japão, promete arrasar também nos EUA.



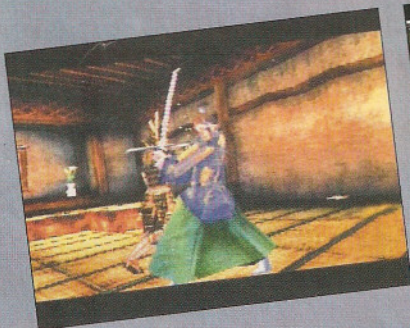
Tenchu 2



ACQUIRE

ação

Disponível no 1º semestre



Em **Tenchu 2** você é um ninja que mata homens do mal e criaturas sombrias. A história começa quatro anos depois do primeiro **Tenchu**. O objetivo é vingar os assassinos do mestre ninja e tentar recuperar a espada que os sanguinários roubaram. Mandar bem como homem invisível continua sendo uma das missões do jogo. Numa tentativa de deixar o jogo mais difícil, a galera da Acquire encheu o game de fases: 32 ao todo (oito fases para o novo ninja e 24 divididas entre os ninja das versões anteriores). Para melhorar, cenários mais realistas.

In Cold Blood

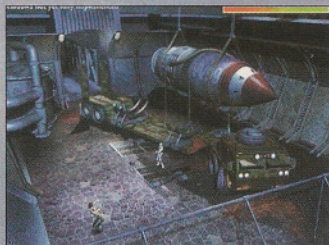


REVOLUTION SOFTWARE

RPG

Disponível no 2º semestre

In Cold Blood é um jogo de espionagem que rola no futuro. Você será John Cord, agente especial da MI6 que foi enviado para uma missão de rotina na Volgia – pequena cidade da antiga União Soviética. Se depender do número de profissionais envolvidos



na produção do roteiro, conteúdo não faltará em **In Cold Blood**. Ao todo são nove missões, todas muito perigosas, que rolam em ambientes detalhadíssimos. Avançando no jogo, você conhece mais da história de John Cord. **In Cold Blood** aposta no mistério (fórmula consagrada por **Resident Evil**) para garantir seu sucesso.

Nightmare Creatures 2

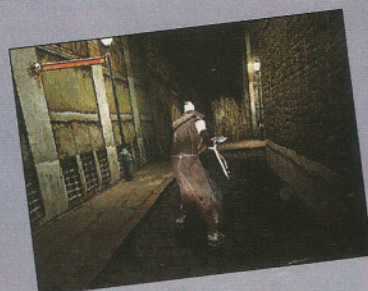


KALISTO E UNIVERSAL

ação

Disponível em março

Depois de alguns anos, **Nightmare Creatures** vai ganhar uma sequência. O ano é 1934 e diversas criaturas se espalharam por grandes cidades do mundo como Londres, Paris e Praga. Você controla dois personagens com sede de vingança: Herbert Wallace, uma vítima dos experimentos do Dr. Crowley, e Raquel, uma mulher que carrega uma espada e cujo pai foi assassinado pelo Dr. Crowley. Desta vez você vai poder detonar seus inimigos com vários golpes e combos, além de poder escalar paredes e nadar.



ação



ação



RPG



姫の姫
「不死様ーっ、不死様、不死様っ！！」



corrida





P.STATION

Novo Syphon Filter reinventa espionagem

Syphon Filter 2

10

989 Studios	Controle - mira eficiente	10
Ação	Diversão - na pele de 007	10
2 jogadores	Gráfico - movimentos suaves	10
	Som - som de cinema	10

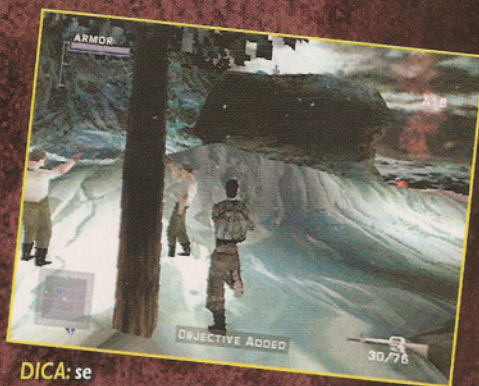
Syphon Filter 2



Por Lord Mathias

Pode-se dizer que, ao lado de *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* foi um dos melhores jogos de espionagem do PlayStation. Assim, nada melhor do que uma sequência! Mas *Syphon Filter 2* não é apenas uma continuação do primeiro jogo. Ele vem recheado de novidades (uma das melhores é o modo *Deathmatch* com 15 arenas de combate, estilo *Quake III Arena*). Da última vez em que estivemos com Gabe Logan e Lian Xing, eles estavam no Casaquistão tentando impedir o lançamento de um foguete contendo o vírus mortal chamado Syphon Filter. A segunda versão começa logo depois que a Agency vai para o Casaquistão e seqüestra Lian Xing. Cabe a Logan tentar salvá-la, mas seu avião é atingido e cai no Colorado. Todos estão encrencados e, surpresa, você terá de jogar com os dois para atingir o objetivo. Não será fácil. Lian, por exemplo, estará desarmada e vai ter de fugir do hospital, onde foi contaminada pelo vírus. Mesmo capenga, ela poderá conversar com os personagens durante o jogo, o que não era possível no primeiro episódio. Na maioria das vezes você terá de arrancar informações importantes para passar de fase. Pode até parecer chato, mas são os diálogos que garantem um ar de cinema ao jogo. A jogabilidade é bem parecida com a de *Syphon Filter*, incluindo o sistema de mira, que não mudou nada. Seu arsenal, entretanto, está mais poderoso. Você agora conta com lança-chamas, óculos de visão noturna e uma faca, para eliminar um inimigo em silêncio. Os gráficos estão impecáveis, com cenários detalhados e visão em terceira pessoa eficiente. A melhor dica da primeira versão ainda vale: seja discreto.





DICA: se for atingido por um tiro do franco-atirador quando estiver descendo a montanha na primeira fase, dê a volta pela direita enquanto seus homens ficam na linha de fogo. Escale e elimine os franco-atiradores



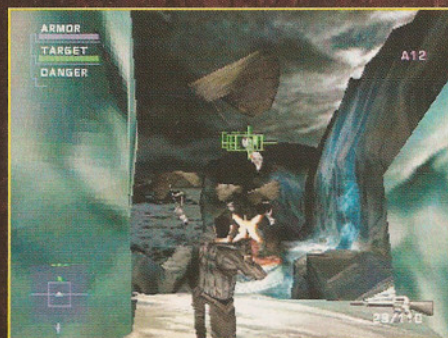
DICA: antes de chegar na torre de controle, na fase McKenzie Airbase Exterior, use o rifle de franco atirador com silenciador para acabar com os inimigos



DICA: pegue a manha dos tiros na cabeça o mais rápido possível. Eles acabam com os inimigos sem demora, mesmo se estiverem usando um colete à prova de balas



DICA: para evitar que Archer fuja da área do acidente com os discos, acerte um tiro na cabeça antes que o helicóptero voe para fora do seu alcance



DICA: depois de passar da caverna na primeira fase, os inimigos vão começar a cair de pára-quedas. Segure R1 para mirar e atire neles enquanto estiverem no ar



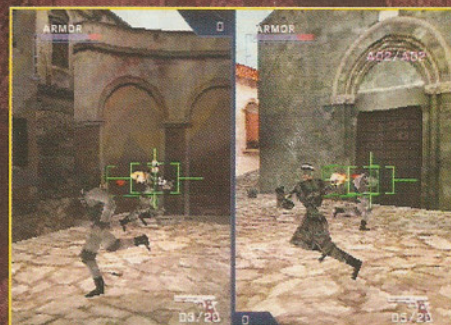
DICA: quando pegar o Adrenaline Booster, na primeira fase de Lian, vire à esquerda saindo da sala. Vire mais duas vezes à esquerda e siga com cuidado para chegar ao próximo checkpoint na sala A6



DICA: você pode chegar devagarinho por trás de um oponente e acertá-lo com a faca, não fazendo barulho, nem chamando a atenção



DICA: agachar e dar uma olhada nas esquinas é a melhor maneira de dar uma de franco-atirador. Segure L1, depois segure R2 ou L2, dependendo do lado



O modo multiplayer de Syphon Filter 2 permite que dois jogadores se enfrentem em ação pura com divisão de tela!



DICA: para eliminar o comandante na ponte em Colorado, passe com calma pelo lado da ponte e pegue uma granada de gás ao lado do caminhão



DICA: quando chegar perto dos armários em Pharcom Expo Center, pegue as revistas femininas para ter acesso a arenas no modo Multiplayer



DICA: fique esperto quando for colocar os óculos de visão noturna. Você geralmente é atacado por um inimigo



P.STATION

Medo e tensão para quem curte um bom suspense

Fear Effect

9.5

Eidos

Aventura

1 jogador

Controle - câmeras demais 8

Diversão - suspense pulsante 10

Gráfico - cor, design, emoção 10

Som - tensão, clima, força 10

fear effect



Da GamePro

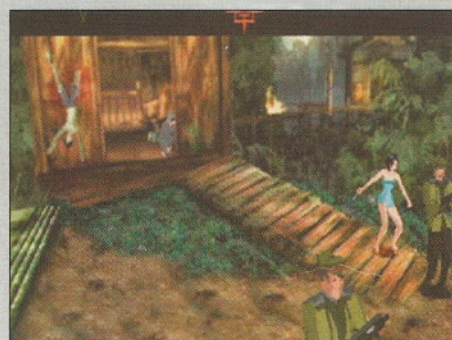
Na cola do sucesso de **Tomb Raider**, os ingleses da Eidos emplacam mais uma heroína em um ação/adventure 3D. **Fear Effect** capricha nos gráficos e na jogabilidade e, seguramente, vai ocupar os drives de PlayStation mundo afora nos próximos meses. Você controla três mercenários, Hana (a gata do jogo), Glas e Dekes, contratados para encontrar a filha de um figurão. Quando você progride no jogo, descobre que a gata estava envolvida em encrenca pesada, algo que tem efeito sobre o mundo todo. Isso vai obrigá-lo a viajar para vários lugares, como uma Hong Kong futurista e uma ilha misteriosa. A maior inovação é com o sentimento de seus mercenários. Cada personagem é ativado em

uma missão. Ao solucionar um quebra-cabeças ou acertar um tiro na mosca, a sua barra de confiança aumenta. Se começar a fazer besteira, ela diminui e seu personagem começa a morrer de medo. Os controles são a única coisa de nível inferior do jogo. As câmeras mudam de repente, atrapalhando as fugas e os combates. Outro problema é a troca das armas. Na hora que mais precisar, você vai se atrapalhar. Não desanime: no todo, o jogo é de arrepiar.

DICA: role para o lado para fugir da arma no Lam building e mande bala



DICA: use sua faca e seus movimentos de camuflagem para eliminar inimigos múltiplos sem ser detectado



DICA: quando estiver neste vagão, fique atrás dos engradados à direita e preste atenção quando o careca atirar. Ele atira duas vezes quando está em pé e mais uma vez sem olhar quando abaixa



DICA: tente usar sua toalha para sair dessa!



DICA: estude os movimentos dessa mulher na TV. Isso ajudará a solucionar um quebra-cabeças em uma outra sala



DICA: para acertar em cheio na cabeça do inimigo, espere até a mira ficar vermelha



DICA: quando vestir este uniforme bem mais confortável, não saque nenhuma arma para não ser atacado



P.STATION

Jogo da Sony é Metal Gear com tiroteios

Chase The Express

6.5

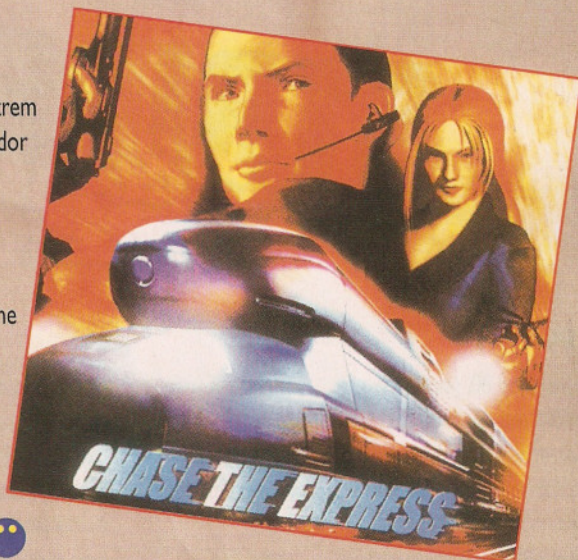
Sony	Controle - herói lento	7
Ação	Diversão - enigmas difíceis	7
Memory Card	Gráfico - cara de Metal Gear	7
1 jogador	Som - ai, que sono	5



Por Lord Mathias

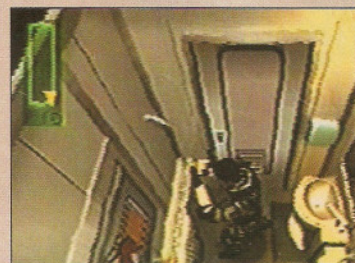
Não é só o cinema que trata os russos como vilões (quem assistiu à "Força Aérea Um", aquele filme em que Harrison Ford é o presidente americano cujo avião é seqüestrado por terroristas russos sabe do que estou falando). Após botarem as manguinhas de fora na telona, os russos agora atacam em um trem. Em **Chase The Express**, você estará na pele de Jack Morton, um oficial da **NATO**, (ou **OTAN** para os brasileiros), que cuida da escolta de um

embaixador francês. Lá pelas tantas, o trem Blue Harvest - onde você e o embaixador estão - é seqüestrado por terroristas russos liderados por um tal Boris Zugoski. A maré de azar não pára aí: todos os seus parceiros morreram e sobrou pra você bancar o herói. O game é a cara de **Metal Gear Solid** e **Syphon Filter** e **Resident Evil**. Toda a ação rola dentro do trem e você terá de roubar a munição e a comida dos soldados mortos. Carregue a arma: não vão faltar tiroteios.

**DICA:**

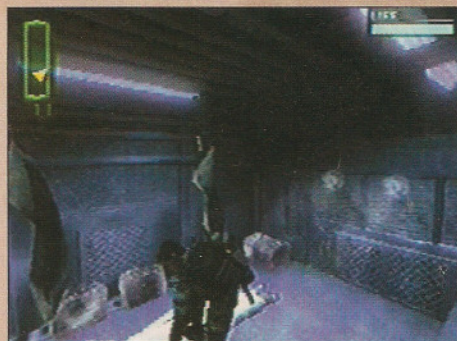
você contará com uma mira automática para atirar nos inimigos. Para acioná-la é preciso se aproximar do inimigo. Mas tome cuidado, seja rápido no gatilho para não tomar chumbo

DICA:
use o
Card Key
nesse
painel
para
liberar a
porta

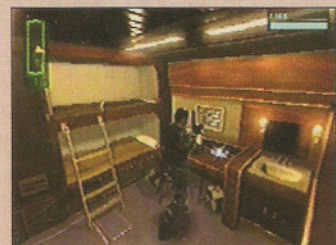
**DICA:**

aqui
você
encontra
o lugar
onde

guardar os itens do jogo (como em Resident Evil)



DICA: no freezer você encontra o Card Key ao lado do doutor morto



DICA: vasculhe todos os locais por onde passar para não deixar para trás nenhum item



DICA: dê uma olhada em todos os corpos que encontrar pelo caminho para obter alguns itens dos soldados. Nesse corpo você encontra um fusível



DICA: no bar, use o fusível no painel à esquerda. Uns caras vão chegar atirando por trás. Detone-os e siga pela passagem que abriu



P.STATION

Série Strider arrebenta no PlayStation

Strider 1 e 2

9.5

Capcom	Controle - saltos difíceis	8
Ação	Diversão - garantida	10
1 jogador	Gráfico - ainda funciona	10
Memory Card	Som - eletrizante	10

STRIDER 1&2



Por Marjorie Bros

Nos anos 80, (eu não lembro, sabe, foi o Chefe quem me contou) **Strider** foi a sensação dos arcades. E quando, em 89, o jogo foi lançado para o finado Mega Drive, também foi show. É difícil encontrar pontos fracos em **Strider**: jogabilidade, gráficos, precisão ... Ufa! Tô tentando, mas realmente não é fácil apontar um defeito, tanto que, mesmo comparado com jogos que foram lançados bastante tempo depois, **Strider** não perdeu sua força, ao contrário, só confirmou as qualidades. O game segue aquela historinha básica do cara que vai salvar

o mundo de um ditador babaca. É galera, às vezes uma idéia simples bem executada acaba sendo melhor que temas originais e esquisitos. Em alguns jogos, o número que aparece depois do nome serve apenas para indicar que se trata de uma sequência. Mas tenha em mente que **Strider 2** é duas vezes melhor que o primeiro jogo. No ano passado, essa versão foi lançada para o arcade. Agora, as duas versões desembarcam no PlayStation, prometendo alegrar os dias dos saudosos.



Strider 1



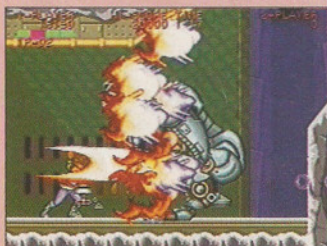
DICA:

não perca tempo aqui. Ao se aproximar desse inimigo, pule em sua direção e ataque-o sem parar. Desse modo, ele não terá tempo nem para se mexer

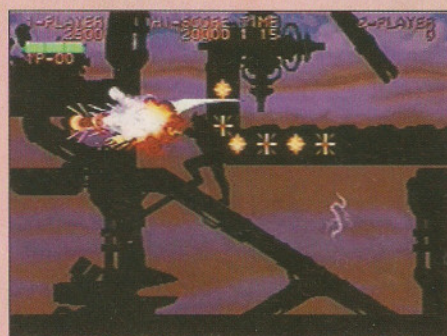


DICA:

pule para o interior da serpente e acerte a cabeça dela sem parar, sempre mantendo distância da foice



DICA: já entre aqui golpeando o macaco mecânico bem rápido para ele não ter chance



DICA: fique atento aos geradores. Quando a tela escurecer, seja rápido e fique fora da rota dos raios

Strider 2

DICA: golpeie esse inimigo até ele levantar a mão. Quando isto acontecer, pule e recomece os golpes



DICA:

fique nessa posição para detonar tranquilamente essa aranha mecânica



DICA:

golpeie a parte vermelha arredondada sem parar e não se preocupe com os pequenos inimigos que vierem pelo chão



DICA: seja rápido para saber qual delas é a verdadeira. Se tiver dúvida, acerte quem vier primeiro

SEGA RALLY 2: DÊ PARTIDA NO SEU DREAMCAST E ENGATE ESTA EMOÇÃO!

CONSOLE DREAMCAST

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*

- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt



**POR + R\$ 100
VOCÊ LEVA
SONIC
ADVENTURE**

3x R\$ 266,66

CONTROLLER



3x R\$ 39,99

VMU



3x R\$ 33,33

RACING CONTROLLER



3x R\$ 99,99

ARCADE STICK



3x R\$ 99,99



SEGA RALLY 2



3x R\$ 43,33

VIRTUA STRIKER 2.0



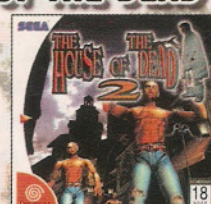
3x R\$ 43,33

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE



3x R\$ 39,99

THE HOUSE OF THE DEAD 2



3x R\$ 39,99

KING OF FIGHTERS 99



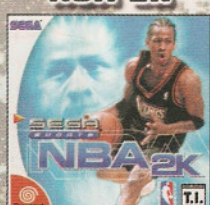
3x R\$ 39,99

AIRFORCE DELTA



3x R\$ 39,99

NBA 2K



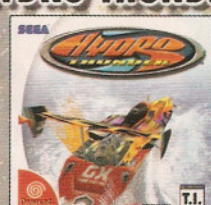
3x R\$ 39,99

SPEED DEVILS



3x R\$ 39,99

HYDRO THUNDER



3x R\$ 43,33

SONIC ADVENTURE



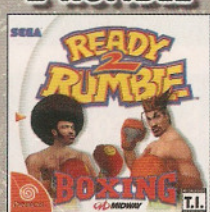
3x R\$ 46,66

BLUE STINGER



3x R\$ 43,33

READY 2 RUMBLE



3x R\$ 43,33

MONACO GRAND PRIX



3x R\$ 43,33



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast

(0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
TS04A

Preços válidos até 30/04/2000 ou enquanto durarem os estoques. *Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. *Frete não incluso. *Frete grátis somente para o console.



DREAMCAST NEWS

Acessórios para tudo quanto é gosto

Samba de Amigo, um novo jogo para o DC que tem lançamento programado

para 27 de abril, no Japão, terá controles em forma de maracas. Os controles do Dreamcast serão menores que os da versão arcade, mas terão sensores que localizarão a posição das maracas. O exótico controle custará US\$ 70. É esperar e sacudir os controles, ou melhor, as maracas.



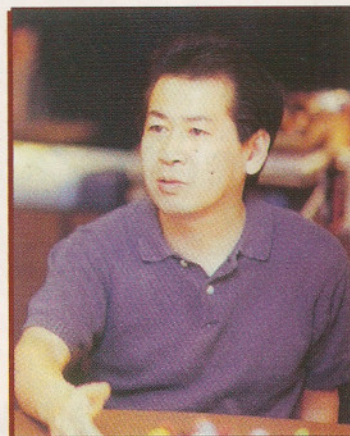
Imagem digital- Outra novidade do DC é uma câmera de vídeo digital chamada

Dreameye. As principais funções da Dreameye são video mail, foto mail e TV fone. A função video mail permite que você envie filmes por e-mail em, no máximo, 25 segundos. Quem receber o filminho do outro lado pode salvá-lo no VMU. As imagens captadas com a câmera podem ser editadas com a ajuda de um software chamado Dream Photo Fun. A Sega pretende ainda desenvolver jogos que permitam aos jogadores incluir imagens feitas com a câmera. Para usar o TV fone, coloca-se a câmera em cima da TV e usa-se um headset para falar com outra pessoa. Nem tudo é assim maravilhoso. Ainda não se sabe quando esses olhos de sonho vão ser lançados nem quanto irão custar.

Jogos são futuro da comunicação humana, acredita Yu Suzuki

Yu Suzuki é o mago da Sega. Ele é responsável por diversos jogos que marcaram época, entre eles Out Run, After Burner, Space Harrier e Hang On, todos para Mega Drive e arcade, e pela série de luta Virtua Fighter, que inaugurou o Dreamcast. Sua última criação foi Shenmue, considerado sua obra-prima. Misturando alta tecnologia e tradições ancestrais japonesas, a maior inovação do jogo é seu sistema de interação com o ambiente, em que é possível pegar e analisar vários objetos e interagir com pessoas, sempre em tempo real.

Yu Suzuki, um dos maiores nomes da indústria do videogame, acredita que os jogos ainda vão ajudar a integração entre os homens



SGP: Quanto tempo você levou no desenvolvimento de Shenmue?

Yu Suzuki: foram necessários 5 anos para elaborar o conceito do jogo e 3 anos para o desenvolvimento propriamente dito.

SGP: Como você avalia a aceitação deste primeiro episódio da sua nova saga?

Yu Suzuki: Nos esperávamos que alguns detalhes do jogo fossem agradar aos jogadores, mas

parece que alguns desses detalhes se tornaram pontos fracos para alguns usuários do DC, enquanto outros conteúdos do jogo foram melhor avaliados do que nós esperávamos. Considerando os aspectos positivos e negativos indicados por quem jogou o Episódio 1, nós vamos focalizar no que os jogadores de Shenmue querem, e fazer o jogo mais mais proveitoso e agradável.

SGP: Ryo e outros personagens vão envelhecer?

Yu Suzuki: Sim, eles vão envelhecer conforme o passar dos episódios.

SGP: Os mesmos atores vão atuar no próximo episódio?

Yu Suzuki: O personagem principal, Ryo Hazuki será o mesmo, mas vai haver outros. Vão



Calabouços à vontade

Rune Jade, um RPG que na aparência e na jogabilidade lembra Diablo, vem aí para o Dreamcast. Você poderá escolher até 8 personagens. Dá pra ser ninja, mágico, monge ou cavaleiro, entre outras opções. Salvar os personagens no VMU também será possível. Além disso, através do modem você poderá jogar em rede com outras pessoas. Dos mais de 100 mapas de calabouço existentes, cerca de 50 estarão disponíveis no modo single-player. Mas, dependendo da profissão que você escolher, alguns mapas não estarão disponíveis. A Hudson, desenvolvedora do projeto, está pensando em uma compatibilidade com o teclado do Dreamcast para disponibilizar opções de chat.

Capcom quer entrar na rede

A Capcom definitivamente está a fim de investir na rede do Dreamcast. A empresa anunciou que está trabalhando para tornar vários títulos compatíveis com ela. Jogos que ainda serão lançados, como Street Fighter III 3rd Strike, Marvel vs Capcom 2 fazem parte do pacote. Também na lista um simulador e o próximo jogo de Yoshiki Okamoto, Gaia Master.

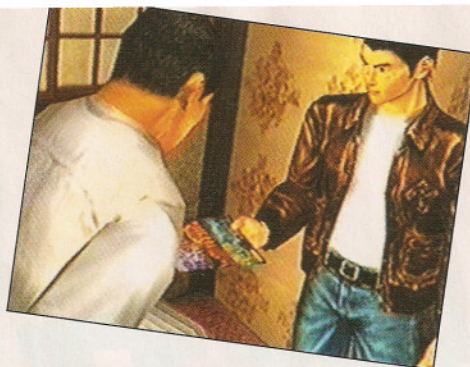
aparecer vários personagens novos no próximo episódio de Shenmue. Você definitivamente pode acreditar que personagens interessantes vão fazer parte do enredo.

SGP: *Shenhua e Ryo vão se encontrar no episódio 2?*

Yu Suzuki: Eu estou planejando isso. Nós vamos ver o que vai acontecer.

SGP: *O pequeno romance entre Ryo e Nozomi vai continuar?*

Yu Suzuki: As fotos ou o amuleto que você viu no episódio 1 vão aparecer no episódio 2, no qual Ryo vai se lembrar de Nozomi.



sozinho no episódio 1 vão ajudar, e muito, nas lutas do episódio 2.

SGP: *Ouvimos alguns rumores sobre o Virtua Fighter 4. Você estaria trabalhando em seu desenvolvimento?*

Yu Suzuki: Prefiro ainda não falar nada sobre isso.

SGP: *Como você acha que serão os games no futuro? Que tipo de jogo vamos estar jogando daqui a 10 anos?*

Yu Suzuki: Não apenas internet, mas o sistema de rede vai expandir o mundo dos games. Tanto nos arcades como nos consoles caseiros, os jogos em rede vão ser o centro das atenções.

Para ter uma maior variação na jogabilidade, o computador poderá ter AI (inteligência artificial), mas no geral essa tecnologia ainda não está presente. Jogos em rede num futuro próximo serão a ferramenta que fará conexão não entre o computador e o homem, mas sim entre indivíduos. Em outras palavras, nós

estaremos prontos para nos divertir com uma comunicação humana em um nível mais profundo de "jogabilidade", que acontecerá em um sistema integrado, algo muito mais importante que uma simples batalha do homem contra o computador.

SGP: *Você já veio ao Brasil? Você gostaria de visitar nosso país?*

Yu Suzuki: Eu nunca estive no Brasil, mas ainda pretendo visitar o país.

Agenda de lançamentos

Jogo	Genero	Data
Jojo's Bizarre Venture	Luta/Ação	30/04/00
Caesar's Palace 2000	Simulador	Abril
Deep Fighter	Luta	Abril
Industrial Spy: Operation		
Espionage Agent	Ação	Abril
Jeremy McGrath 2000	Esporte	Abril
ESPN Baseball	Esporte	Abril
Maken X	Ação	Abril
Nightmare Creatures 2	Ação	Abril
South Park Rally	Corrida	Abril
Star Wars: Episode I Racer	Corrida	Abril
Tech Romancer	RPG	Abril
Tony Hawk's Pro Skater	Esporte	Abril
Arena Football	Esporte	Maio
ESPN NBA 2 Night	Esporte	Maio
Four Wheel Thunder	Ação	Maio
Fur Fighters	Luta	Maio
Gauntlet Legends	Ação	Maio
Monster Breeder	Ação	Maio
Off-Road	Corrida	Maio
Space Invaders	Tiro	Maio
Viva Soccer	Esporte	Maio
Dark Angel: Vampire		
Apocalypse	Ação	Junho
Ecco the Dolphin	Ação	Junho
ESPN Baseball 2		
Night	Esporte	Junho
Microsoft Combat		
Flight Sim	Simulador	Junho
SeaMan	Simulador	Junho
Space Channel 5	Ação	Junho
Virtua Tennis	Esporte	Junho
World Series Baseball	Esporte	Junho
Armada II	Ação	Julho
Metropolis Street Racer	Ação	Julho



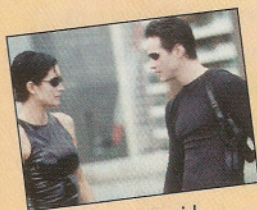
SGP: *Você pretende colocar mais jogos clássicos da Sega no próximo episódio? Out Run seria um deles?*

Yu Suzuki: Eu estou planejando isso, Eu gostaria de colocar alguns jogos clássicos que possam ser jogados.

SGP: *O Save Game do Clear Game do episódio 1 poderá ser usado no episódio 2?*

Yu Suzuki: Tanto os itens como as habilidades presentes no episódio 1 poderão ser usados no episódio 2. As habilidades que Ryo aprendeu

O mundo pirado de Matrix vai ganhar as telas do videogame



O mundo futurista de Matrix está prestes a ganhar uma versão no videogame. O filme, um dos maiores hits da tela nos últimos tempos, tem cara de ter sido produzido para ganhar uma versão jogável. Os irmãos Wachowski,

criadores de Matrix, parecem já ter escolhido quem vai distribuir e desenvolver o jogo: Interplay e Shiny Entertainment. A Konami também queria desenvolver o jogo, mas dançou. O lançamento deve coincidir com o de Matrix 2. Afinal, ninguém ia desperdiçar um sucesso desses.

Swatch fará relógio "internauta"



Parecia coisa de maluco, mas está confirmada a parceria entre Sega e Swatch. Ela permitirá conexão à Internet sem fio. As empresas estão chamando esse projeto de "Access to Cyberspace". O sistema

permitirá que os usuários façam downloads através do modem do PC e depois transfiram os dados para o relógio. Os dados não poderão ser vistos no relógio, mas podem ser transferidos para outro hardware ou adaptadores especiais que a Sega deve instalar em cinemas.



DREAMCAST

Phantasy Star Online



Previsto para o final de 2000

Ainda rola muita especulação em torno do lançamento de **Phantasy Star Online**. A galera da Sonic Team, responsável pelo desenvolvimento do jogo, usa a seguinte frase para defini-lo: "O herói não está sozinho". E o que isso quer dizer? Quer dizer que a intenção desse pessoal é fazer um RPG multiplayer online, o que não deve ser uma missão impossível para a Sega, ainda mais com um título como *Phantasy Star*. O jogo pode ser considerado o introdutor do estilo RPG no Brasil e teve aparição nos antigos Mega Drive e Master System. A grande sacada de *Phantasy Star Online* é a possibilidade de usar a rede para curtir com gente de todo o mundo, o que pode dar muita força ao game. Quem aposta que o jogo seja exclusivamente online, pode se dar



mal. Mas o Sonic Team está prometendo que os modos online e offline serão iguaizinhos. Agora, é esperar mais um poquinho e entrar na onda dos desafios via Internet.

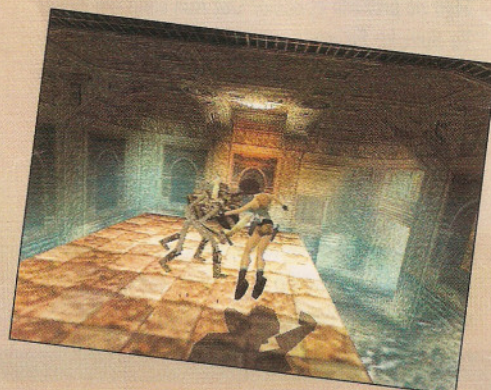
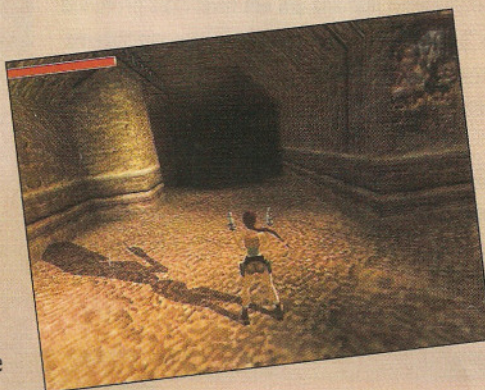


Tomb Raider: The Last Revelation



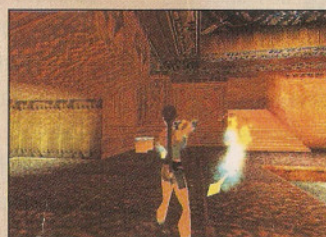
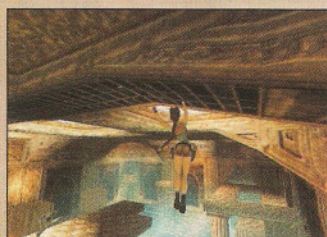
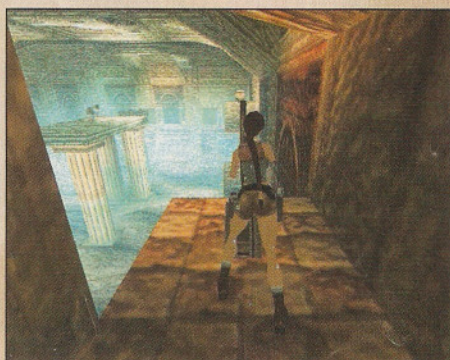
Já disponível

A musa Lara Croft faz sua estréia no Dreamcast. A magia do Egito – a nova aventura de Lara rola na terra das pirâmides – deve ter dado sorte ao pessoal da Sega, pois finalmente **Tomb Raider** deixa de ser exclusividade da Sony. **The Last Revelation** é um jogo pesado e bastante longo, que exige muito de quem se dispõe enfrentá-lo. O game parece ter tirado proveito da capacidade gráfica



do Dreamcast, pois a sensação 3D nos cenários está bem maior. Dá para você sacar isso pelas fotos desta matéria. A aparição de Lara como uma adolescente de 16 aninhos prova que a

moça curte fortes emoções desde pequeninha. Essa viagem ao passado da personagem faz com que você saiba mais sobre ela, mas não se empolgue: não rola nenhum



segredo picante da gata. **Tomb Raider** estréia em outros consoles promete ainda mais fôlego para manter o sucesso por muitos e muitos anos.

King of Fighters' 99 Evolution



Já disponível

A versão de *King of Fighters* para Dreamcast é uma conversão da versão arcade. Recheada com algumas mudanças, é claro! As lutas agora deixam de ser entre 3 de um lado e 3 do outro e passam a rolar entre 4 personagens de cada lado. Você escolherá 3 e o quarto será um brinde especial. O novo modo power-up vai permitir que se



jogue tanto no ataque quanto na defesa. Vê se não vai dar uma de retranqueiro e ficar encolhido lá atrás. O modo counter vai permitir ataques especiais como o Haoh-sho-ko-ken de Ryo Sakazaki. Há ainda o Super Cancel, um combo que transforma um ataque comum em

ataque muito mais potente. Se por acaso algum de seus lutadores ficar tão grogue que nem saiba onde está, você poderá convocar um lutador de outro time pra combater seus oponentes. Boa sorte, camarada!

Ecco the Dolphin: Defender of the Future



Sem data prevista de lançamento

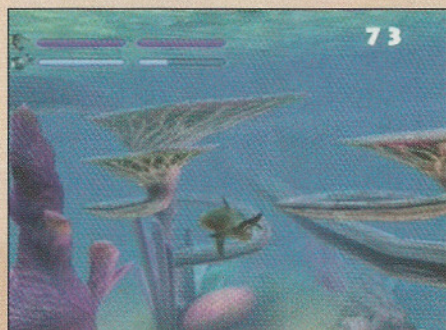


tempo - no exato momento em que a união entre humanos e golfinhos se consolidar - para acabar com a festa. O golfinho Ecco, o herói do jogo, vai andar na cola do navio e é a esperança de salvação para todos. Em sua aventura, Ecco verá várias possibilidades de futuro e terá de garantir aos seus amigos uma vida tranquila. Enfrentar os

perigos do mar também está na lista de atividades de Dolphin que, pelo visto, tem tudo pra ser um game ecologicamente correto. Já não era sem tempo.



Volta à cena de um grande clássico. No futuro, humanos e golfinhos serão bons amigos e dividirão a liderança num mundo pacífico e feliz. Salvaram outras espécies da destruição e irão conviver numa boa. Tá ficando com sono? Então prepare-se, porque uns tiranos malvados, inconformados por terem deixado de ser os maiores, vão mandar um navio voltar no





DREAMCAST



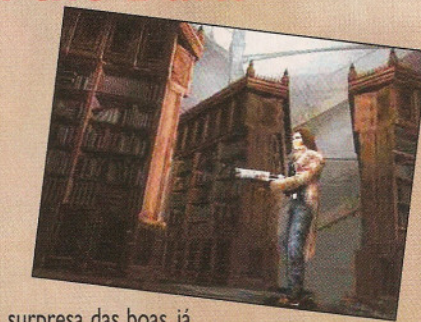
INFOGRAMES

ação

Disponível em outubro

Alone in the Dark é daqueles jogos que se tornaram lenda no mundo dos games e fizeram história. **Resident Evil** e **Silent Hill** parecem ter herdado dele algumas de suas melhores características.

Agora está pintando por aí mais uma versão do jogo. A Infogrames deve estar preparando



surpresa das boas, já que o mistério em torno deste quarto episódio é grande. O game ainda vai demorar um pouco para chegar às prateleiras. Mas, se for bom, vale a pena esperar (vide jogos da Rare). E quem se lembra sabe que **Alone in the Dark** é satisfação praticamente garantida.

Industrial - Spy Operation Espionage



HUNEX

ação

Disponível em abril

Em **Industrial-Spy Operation Espionage**, você vai viver numa época em que a polícia vive certa instabilidade e as corporações tentam dominar o governo. Por isso, as organizações de



espionagem nunca trabalharam tanto para obter informações. Você é o "Boss" e vai dominar uma indústria chamada Blitzstrahl. Sua missão é controlar os negócios com seus clientes super-secretos. Oito espões vão estar a sua disposição. Todos possuem habilidades de defesa, ataque e desarme de armadilhas.

Picassio

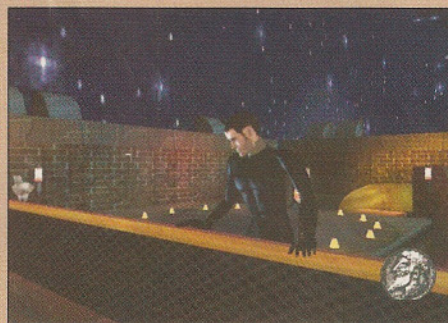


PROMETHEAN DESIGN

ação

Disponível no 1º semestre de 2001

Em **Picassio**, seu lado aventureiro será bastante explorado. Você será um ladrão de peças de arte e roubará para completar as coleções de ricos colecionadores. São 12 fases e cada uma tem sua historinha de fundo. Os



ambientes tridimensionais foram inspirados em famosos museus. Em todas as missões, Kaito, o outro personagem principal, será seu inimigo. Para combatê-lo você terá de explorar táticas diferentes. Pelo jeito, ser ladrão de quadros é o posto mais sofisticado do mundo do crime.

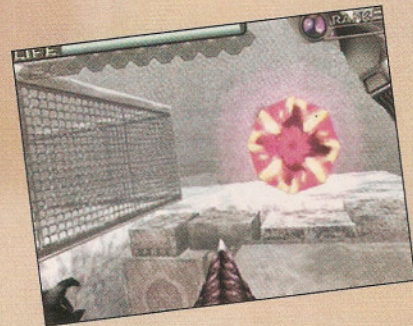
Maken X



ATLUS

ação

Disponível no primeiro semestre



Imagine seqüestrar a mente – é isso mesmo – de alguém que atira facas com a língua e alcança longas distâncias? Ou que tal roubar os poderes de imobilização de um carinha meio estranho e sair por aí congelando os inimigos? Curioso, não? E original também. E estranho também. Pois é essa mesmo a proposta de **Maken X**. Você vai se divertir com as muitas batalhas e personagens do jogo. O processo que permite a captura das habilidades de outros personagens foi batizado de Brain Jack. Todos os movimentos são originais e elaborados, como os Fatalities e Brutalities de **Mortal Kombat**. Um dos movimentos mais bacanas do jogo é uma espécie de pulo combinado com um golpe por trás da cabeça do inimigo. Divirta-se!

Space Channel 5



SEGA
simludaor

Já disponível

Sacudir o esqueleto é a nova febre dos gamemaniacos. **Space Channel 5** vem aí e, de cara, você vai notar algumas semelhanças com **Parappa the Rapper** e **Bust-A-Groove**, sucessos do PlayStation pioneiros no requerebrado.

No game, os aliens vão invadir a terra e conquistar o planeta com música dançante. Por mais simpática que pareça, essa invasão alienígena não vai agradar a todo mundo e



uma saltitante repórter chamada Ulala tentará impedir os planos dos simpáticos, mas nada bonzinhos, "ETs de Varginha". Se essa onda pega, você vai ter de ficar esperto na hora de tirar alguém pra dançar.

Rent-A-Hero



SEGA
RPG

Sem data prevista de lançamento

Os novos consoles estão usando e abusando de jogos antigos. O

Dreamcast é um deles.

Quem se lembra de

Rent-A-Hero para

Mega Drive? O

clássico do 16 bits

da Sega vai ganhar

uma sequência. No

Mega, não dava pra pular, mas agora, é

claro, isso vai acontecer com facilidade. Mandar



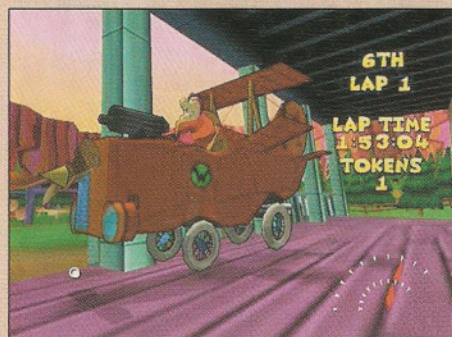
os inimigos pro beleléu não será tarefa das mais complicadas, basta pressionar o botão rapidinho. Muitas coisas da antiga versão serão ressuscitadas como, por exemplo, um lugar chamado Penguin Diner que será totalmente reconstruído em 3D. Um novo personagem, chamado Rent-A-Heroko, é a grande novidade desta versão.

Wacky Racers



INFOGRAMES
corrida

Disponível no segundo semestre



Mais um título que entra na onda das corridas de cart no mundo do videogame. A Infogrames não deu ponto sem nó e aproveitou uma galera de sucesso da TV. **Wacky Racers** conta com os aloprados personagens do desenho animado Corrida Maluca. Penelope Charmosa, Dick Vigarista e o cínico e hilário Mutley marcarão presença e devem garantir a alegria dos fãs. Devem ser cinco os modos de jogo: Arcade, Championship, Time Trial, Endurance e Versus. O modo Versus lembra **Mario Kart** e deve ser uma interessante experiência multiplayer. Se a Infogrames caprichar, Penelope e companhia devem, mais uma vez, divertir todos que encararem suas loucas aventuras.

Metropolis Street Racer



SEGA
corrida

Disponível em junho

Quem é chegado em um circuito de rua pode ir preparando seus joysticks motorizados. A Sega vai acelerar nas ruas de várias cidades com

Metropolis Street Racer. Assim como todos os jogos de carro atuais, este também vai trazer máquinas possantes e famosas. Estão presentes marcas como Mercedes, Jensen, Honda, Toyota, Alfa Romeo e Ford. Curiosidade: a maioria dos carros são conversíveis, para você curtir o visual e sentir o vento quando estiver em alta velocidade. Isto porque o realismo é o grande lance aqui. Aproveite bem suas voltas por cidades como Londres e São Francisco. Lembrete: circuitos de rua eram os preferidos de craques como Ayrton Senna.





DREAMCAST

Nunca houve um Resident como Code: Veronica

Resident Evil Code:
Veronica

10

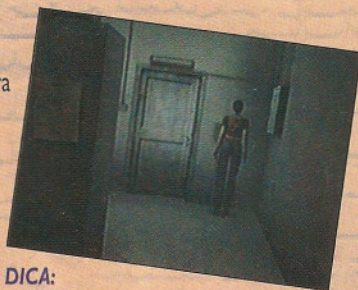
Capcom	Controle - boa resposta	10
Ação	Diversão - não dá pra parar	10
Visual Memory	Gráfico - oscar da imagem!	10
	Som - aterradorante	10



Por Lord Mathias

A Capcom, mais uma vez, mandou bem e **Resident Evil Code: Veronica** é, com certeza, o melhor jogo da série. A história rola dois meses depois dos acontecimentos de **Resident Evil 2**. Nossa colega de trabalho, Claire Redfield, ainda está pensando no desaparecimento de seu irmão, Chris – mal sabe a gata que o cara também procura por ela –, quando é capturada pelos caras da Umbrella e vai parar numa ilha distante. Sair da ilha com todos os pedaços do corpo é a

RESIDENT EVIL CODE: Veronica



DICA:

acione esse painel para liberar a porta da garagem que está lá fora



DICA: use o

extintor de incêndio para apagar o fogo e pegar a maleta



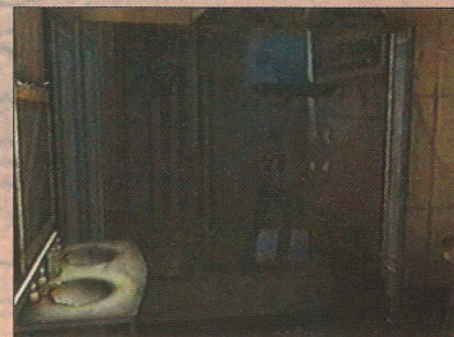
DICA: empurre

a caixa e coloque-a no espaço à direita para passar pelo fogo numa boa

missão da moça. Na hora em que você colocar o CD no console vai começar a babar. Desde o filme de abertura, os gráficos são de arrebentar e o clima é cinematográfico. Mas o game não é só bom de cara. A jogabilidade, por exemplo, não tem frescura: é tocar no direcional ou no botão e ter resposta na hora. Além disso, não tem aquele papo de botões desnecessários ou comandos pouco usados. Os quebra-cabeças estão mais integrados à ação do jogo. Tudo está certinho, o que vai ajudar muito na hora de encarar os novos desafios do jogo. E o som? Apavora, pode acreditar! Sobra tensão e pintam também muitas surpresas que vão espantar os fãs da série.

DICA:

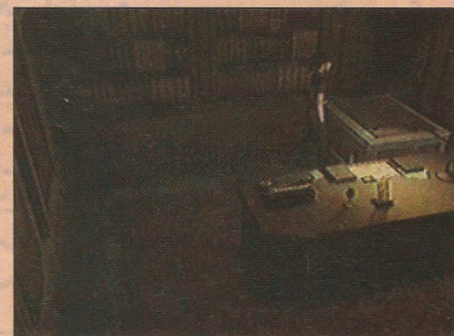
logo no início, use o isqueiro para enxergar o guarda fora da cela



DICA: no primeiro banheiro da mansão, ao fundo, você encontra a maleta. Seja rápido para pegá-la pois os morcegos vão atacá-lo



DICA: na piscina, acione essa válvula para fazer a queda d'água parar e encontrar a chave



DICA: depois de um bom tempo de jogo, finalmente, você encontrará o primeiro baú para guardar os itens na mansão



DICA:

depois de detonar os zumbis

no dormitório, pegue as armas que um deles (o que saiu da janela) deixou no chão



DREAMCAST

Sobram velocidade e loucuras em Crazy Taxi

Crazy Taxi

9.0

Sega	Controle - manobras radicais	10
Ação	Diversão - pura doideira	10
Visual Memory	Gráfico - poucas falhas	8
1 jogador	Som - rock do Offspring	8



Por Marjorie Bros

Você curte realismo em jogos de corrida? Então, mantenha-se afastado de Crazy Taxi. O game da Sega detonou nos arcades japoneses com um carro que não amassa e não quebra – ao contrário, anda até debaixo d'água! Os motoristas são doidões e os passageiros, completamente malucos. São três modos de jogo. No Arcade e no Original você vai trabalhar em duas áreas diferentes de São



Francisco, aquela cidade americana cheia de ladeiras e bondinhos. No terceiro modo, Crazy Box, rola uma série de missões, como estourar bolas num determinado tempo ou alcançar a distância determinada saltando de uma rampa. Se concluir todas as missões, você ganha



DICA: Crazy Drift é o popular "cavalinho de pau". Para executá-lo, faça um Crazy Dash e segure rapidamente para qualquer lado

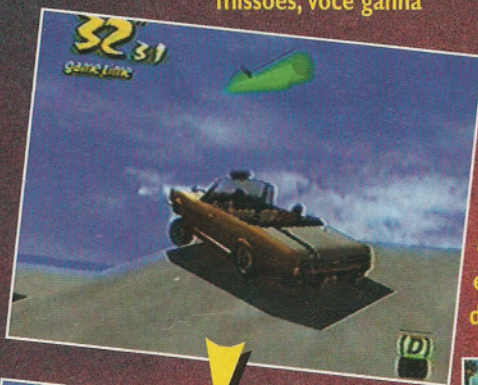


DICA: quanto mais perto dos carros você passar mais grana vai ganhar

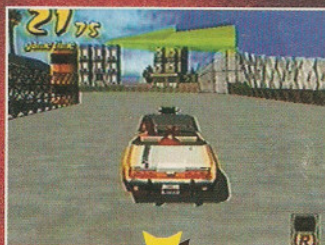


DICA: o ícone acima dos passageiros indica a quantidade de tempo que você

terá para levá-lo ao destino. Os marcados com vermelho têm tempo curto



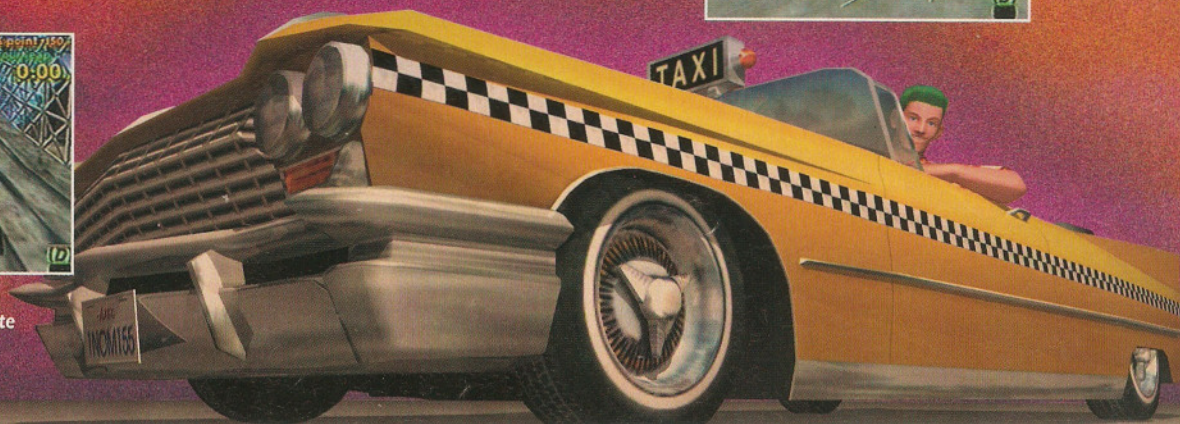
DICA: quando estiver em uma rampa execute o Crazy Dash para poder virar no ar com mais facilidade



DICA: se tiver de fazer uma curva muito fechada execute o Crazy Drift e vire rapidamente para o lado da curva. Isso é um Crazy Turn



DICA: para um Crazy Dash, em movimento aperte A e volte rapidamente com o botão B





DREAMCAST

Clima de filme de terror domina Soul Reaver

Legacy of Kain
Soul Reaver

8.5

Eidos	Controle - botões confusos	8
Ação/Aventura	Diversão - história intrigante	9
1 jogador	Gráfico - visão eficiente	8
	Som - vozes de arrepiar	9



Da GamePro

Legacy of Kain: Soul Reaver é um game de ação e aventura sombrio e intrigante. Os vampiros dominaram o mundo de Nosgoth, mas o vampiro mestre Kain acaba matando Raziel, o herói de *Legacy of Kain*. Desta vez, ele foi ressuscitado para se vingar de Kain. Raziel é apenas um espírito que pode navegar tanto pelo mundo das almas, como pelo mundo material. Na atual situação, o cara não está mais nem pensando em sangue. O que ele quer agora são almas, muitas almas. Você vai ter de realizar diversas tarefas nos dois mundos. Como um espírito, o negócio é sugar as almas das criaturas que vagam. Já no mundo

material, você não pode tocar na água de jeito nenhum. Os inimigos são criaturas horrendas, geralmente sugadoras de sangue. Você pode pegar e utilizar vários elementos dos cenários, como tochas, machados e lanças. Os cenários são bem sinistros e escuros e, para completar o clima de filme de terror, as vozes são assustadoras.



LEGACY of KAIN SOUL REAVER



DICA: para derrotar Zephon, acerte sua perna quando ele ficar preso no chão. Ele vai soltar um ovo. Leve-o para o fogo, acenda e jogue nele quando estiver de frente para você



DICA: em Zephon's Cathedral, abra as válvulas seguindo uma combinação exata para quebrar os vidros que tampam os interruptores. As salas possuem combinações diferentes e separadas



DICA: para destampar um dos interruptores em Zephon's Cathedral, toque um sino, pule sobre o outro sino e toque-o antes que o primeiro pare de soar



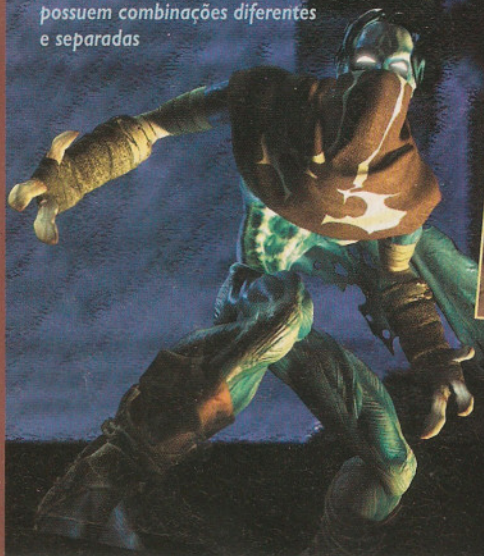
DICA: quando tiver o Soul Reaver, evite lutas desnecessárias no mundo material. Você pode usar sua espada mágica só quando estiver com força total. Por isso, se for atingido, vai ficar indefeso

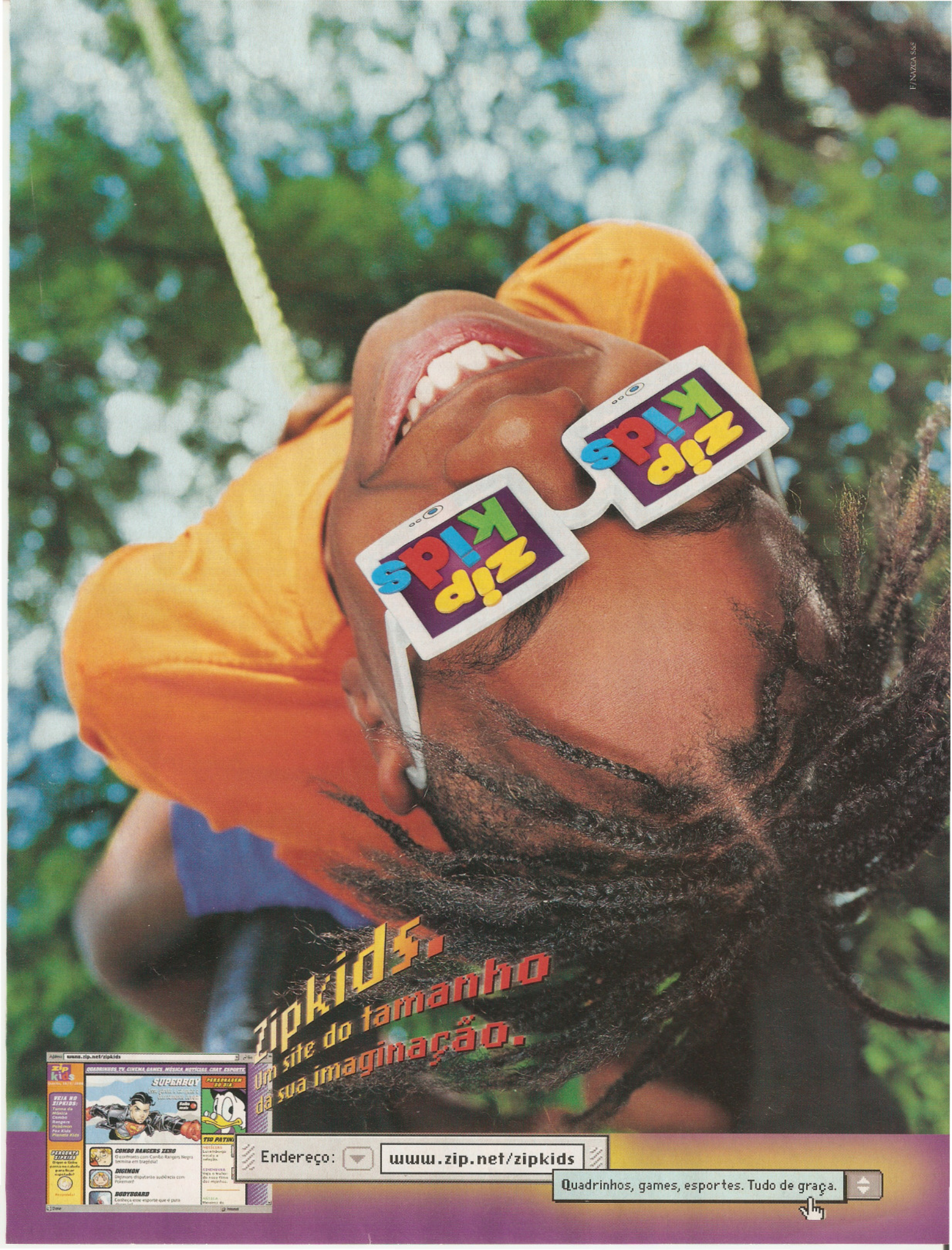


DICA: antes de girar a alavanca que abre essa porta em Zephon's Cathedral, mude para o mundo das almas para mantê-la aberta. Lembre-se que o tempo não passa nesse mundo



DICA: para derrotar Rahab, atire seus projéteis nas janelas de vidro da sala. Aperte e segure →← e Y para mirar e solte Y para atirar





zipkids.
Um site do tamanho
da sua imaginação.



Endereço:

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.





DREAMCAST

Uma grande escapada para o Dreamcast



Da GamePro

Depois de conquistar a galera do Nintendo 64 e do PlayStation, Rayman chega para arrasar no Dreamcast com seus gráficos de primeira. Um bando de piratas malvados está aterrorizando o universo de Rayman. Para derrotá-los, você vai ter de encontrar diversos pedaços de magia chamados Lums. Isto vai ser complicado, pois você vai guiar Rayman por 54 áreas de

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

21 mundos, incluindo três mapas exclusivos da versão do Dreamcast. Além de correr, pular e lutar, o herói vai ter de pilotar um foguete, andar de ski aquático e surfar em ondas de lava. Os gráficos estão impecáveis, usando bem as cores e a movimentação 3D. Muitas animações e efeitos com os personagens malucos da série.

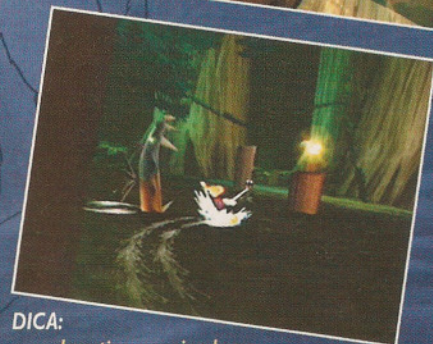
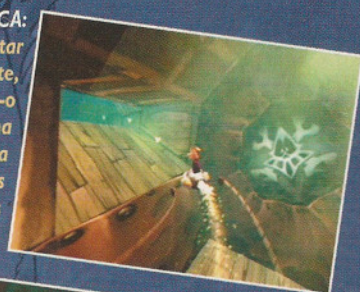


DICA: economize energia e sempre corra quando estiver atirando nos piratas de longe



DICA: fique atrás da bola com um olho para pular em cima e atravessar a lava

DICA: quando pilotar o foguete, mantenha-o centrado na tela para passar pelas partes mais estreitas



DICA: quando estiver esquiando na água, abra bastante para passar pelos três primeiros postes, e faça movimentos mais fechados nos próximos



DREAMCAST

Pra quem quer curtir uma onda de Robocop



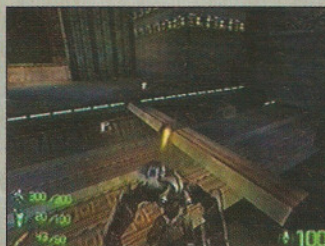
Por Baby Betinho

Você vai ter o gostinho de saber como é ser Robocop em **Slave Zero**. Você é um rebelde que resolveu usar o protótipo de um robô gigante biomecânico. Pra complicar a parada, o ditador SovKhan decidiu usar esse robzinho para escravizar o mundo. O robô é equipado com 3 tipos de armas – um rifle, uma arma de energia e um lança-mísseis. Pra quem curte destruir tudo o que encontra pela frente este é o game, basta não descuidar da agilidade. No modo Battle dá pra iniciar uma caçada no estilo cada um por si, Deus contra todos. Os inimigos não perseguirão apenas você, também vão se matar entre eles.

DICA: fique de olho em prédios como esse, pois você poderá destruí-los



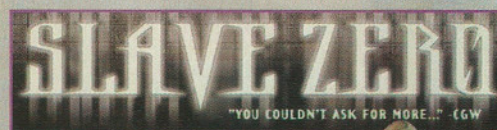
DICA: use algumas paredes para se esconder e atacar o inimigo quando ele estiver de costas



Slave Zero

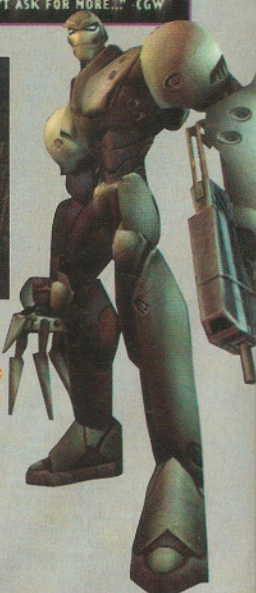
6.0

Infogramas	Controle - muito parado	6
Ação	Diversão - sonolento	5
Visual Memory	Gráfico - poucos detalhes	7
1 ou 4 jogadores	Som - só efeitos sonoros	6



DICA: fique atento aos itens como esse. São peças de armas para upgrade

DICA: destrua armações como essa para encontrar itens escondidos





zipkids.
Um site do tamanho
da sua imaginação.



Endereço:

Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.





NINTENDO NEWS

Link mais velhinho?

Após alterar o nome da próxima versão de Zelda de **Legend of Zelda: Mask of the Mudora** para **Legend of Zelda: Majora's Mask**, especula-se que um Link adulto aparecerá no game. Shigeru Miyamoto, que está na direção de criação, não confirma a aparição de um Link mais velhinho. Mas se a personagem aparecesse numa idade mais avançada, muitas coisas na história fariam mais sentido. **Legend of Zelda: Majora's Mask** deve ser lançado em 27 de abril no Japão. Será que Link vai aparecer de bengala?



Link: vai continuar nessa onda de síndrome de Peter Pan ou vai crescer, mano?

Mais uma aventura de Wario

Wario, o anti-herói que nunca morre, vai aparecer em mais uma aventura para Game Boy Color: **Wario Land 3**. Dependendo do inimigo que atacar Wario, ele assumirá novas formas e ganhará poderes especiais. Wario poderá ficar invisível, atacar de vampiro e aparecer congelado (brrrr!!!). Outro lance bem legal é que os poderes do personagem mudam de acordo com o período do dia, assim os poderes que ele terá à noite não serão iguais aos do dia. O jogo estava programado para março no Japão. No mercado americano deve aparecer em maio.

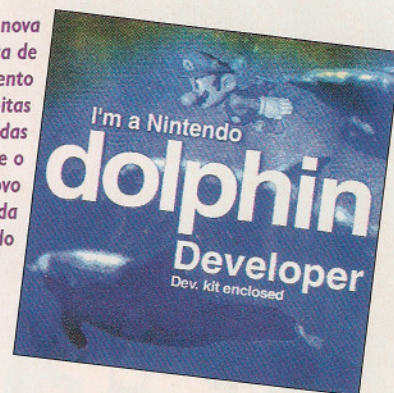
Nintendo anuncia que Dolphin só será lançado em 2001 nos Estados Unidos

O novo objeto do desejo dos fãs da Nintendo, o Dolphin, console de última geração anunciado pela empresa no ano passado, vai demorar mais tempo para chegar aos Estados Unidos. O anúncio foi feito pelo presidente da Nintendo of America, Minoru Arakawa, que programa lançar o console apenas no 1º semestre de 2001, e não mais em dezembro. Em entrevista à IGN 64, os dirigentes da empresa deixaram transparecer que há mais dúvidas do que certezas a respeito do novo videogame. A Big N vem a público para oficializar a nova data justamente quando a Microsoft anuncia para o 2º semestre do ano que vem o lançamento do X-Box.

E A INTERNET?

Uma declaração de Arakawa que deixou muita gente surpresa foi a de que a nova máquina está sendo construída com "um único propósito": o de ser uma plataforma para se jogar videogames. Ficou no ar a questão: será possível que, nestes tempos em que empresas dos mais diversos segmentos fazem de tudo para atuar dentro do mundo da Internet, um console de videogame do século XXI possa desprezar o entretenimento online? Arakawa foi taxativo: "isso é o que a Nintendo melhor sabe fazer, e o que os consumidores de games sempre mais desejaram". Para saber com maior precisão como deve ser o Dolphin, talvez seja melhor esperar a apresentação do console na Nintendo Space World Show, que acontece entre 25 e 27 de agosto próximo no Japão. Provavelmente lá acontecerá a primeira aparição pública da máquina. Também deverão ser anunciados o

Dolphin: nova data de lançamento e muitas dúvidas sobre o novo console da Nintendo



nome oficial, o preço, quem irá desenvolver jogos para o console e os detalhes técnicos que todo mundo está louco para conhecer. Por enquanto, a Nintendo vai reeditando a estratégia de tentar alongar a vida útil de seu atual console, o 64. Uma das principais apostas para isso está no lançamento de **Perfect Dark**, game que leva a assinatura da Rare (confira na página 44). O jogo, anunciado com grande estardalhaço na E3 de 98, levou mais tempo do que o previsto para ser feito. O time da desenvolvedora foi intimado a terminar logo a obra, que será lançada neste mês. A Rare, que faz jogos única e exclusivamente para os consoles da Big N, será o principal aliado para manter vivo o Nintendo 64. Muitos outros parceiros estão correndo para os consoles da Sony e da Sega (agora também para o da Microsoft), afinal a capacidade de armazenamento de informações dos CDs dá muito mais possibilidades do que a do cartucho. Não estranhe se nos próximos meses os jogos para o Nintendo forem versões de Zelda, Mario, Banjo-Kazooie e Super Smash Brothers.



Empresa concorda em fornecer luvas para quem fez bolhas na mão com Mario Party

Um problema parecido com a lesão por esforço repetitivo, doença que atinge muitos digitadores mundo afora, vai fazer a Nintendo distribuir luvas especiais para todo mundo que comprou o jogo Mario Party. A empresa concordou em se responsabilizar pela distribuição após ser acionada por pais de crianças que ficaram com bolhas e ferimentos nas mãos de tanto fazer movimentos rápidos de rotação em cinco fases do game: Paddle Battle, Tug O'War, Pedal Power, Cast Aways e Deep Sea Divers. As luvas são necessárias porque os jogadores se esforçam muito para controlar o joystick. A Nintendo deverá fornecer 4 pares de luvas para cada uma das famílias que reclamou. Só com eles deverá gastar cerca de US\$75 mil, inclusive os custos da ação. O número de cópias de **MP** vendidas nos EUA é de 1,2 milhão.

Data de chegada ao mercado japonês continua inalterada

A pesar do adiamento da chegada do Dolphin aos Estados Unidos, a data de lançamento do console ao Japão continua inalterada. Difícil saber muito mais do que isso. Jim Merrick e Perrin Kaplan, uma dupla de altos executivos da Nintendo, fizeram de tudo para ganhar o prêmio sabonete em entrevista ao site IGN 64. Ironias e piadas foram armas para driblar os repórteres que queriam mais informação sobre o Dolphin. Antes de tudo, eles negaram qualquer relação entre o anúncio do lançamento do Dolphin para o 1º semestre de 2001 nos EUA e o pronunciamento de Bill Gates sobre o X-Box, que deve sair no 2º semestre do ano que vem. Merrick também ironizou a grande quantidade de polígonos que PlayStation 2 e X-Box prometem rodar. Para ele, 300 milhões de polígonos não

singnificam muito se não há o que fazer com eles. Já Perrin Kaplan, toda elegante, afirmou não saber se **Dinossaur Planet**, para Nintendo 64, será lançado ainda neste ano, mas assegurou que o jogo é bem bonito. Ao ser questionada se o personagem será o novo mascote da Nintendo, ela foi evasiva: "você vão jantar à noite?", perguntou brincando. Nenhum menu que tenha informação, se depender da Nintendo.



Perrin Kaplan, elegância e pouca informação

Kit de produção da nova máquina mostra algumas de suas vantagens

Os desenvolvedores de jogos analisaram os prós e contras dos kits de produção do Dolphin e do PlayStation 2. Os kits de programação mudam conforme o passar do tempo, facilitando o trabalho dos produtores. Nem sempre os kits iniciais revelam ou permitem que produtores usem toda força do console. Fazendo a comparação entre os kits de programação do Dolphin e do Playstation 2 é possível ter uma noção de ambos os consoles. O Dolphin leva vantagem sobre o Playstation 2 no efeito de anti-aliasing. Esse efeito faz com que as junções entre os pixels sejam suavizadas, evitando que se veja uma "escadinha" de pixels. Outra coisa importante é o som 3D.

Aparentemente, a Nintendo pediu uma "ajudinha" aos famosos laboratórios Dolby para a implantação da tecnologia em seu console. Isso permitirá que os produtores de jogos façam um som mais elaborado e com maior profundidade, abrindo caminho para algo próximo da qualidade do som digital que os cinemas exibem hoje. A Nintendo ainda está melhorando os Kits de desenvolvimento do Nintendo 64 e do Gameboy Color para que ambos tenham uma teórica "despedida honrosa" do mercado. O novo kit do Nintendo 64 vai permitir que os jogos saiam com uma qualidade superior, visando um padrão de qualidade próximo ao de jogos como **Ogre Battle 64** e **Perfect Dark**.

Agenda de lançamentos

Jogo	Genero	Data
NHL Blades of Steel 2000	Esporte	20/04
International Track and Field 2000	Esporte	21/04
Perfect Dark	Ação	23/04
Battlezone: Rise of the Black Dogs	Ação	Abril
Carmageddon 64	Ação	Abril
World Rally Challenge 2000	Esporte	Abril
Airboardin' USA	Esporte	Maio
Blues Brothers 2000	Ação	Maio
Excite Bike 64	Esporte	Maio
Looney Toons: Duck Dodgers	Ação	Maio
Looney Toons: Space Race	Ação	Maio
Looney Toons: Taz Express	Ação	Maio
PGA European Tour	Esporte	Maio
Caesar's Palace 64	Simulador	Junho
Kirby's Dreamland	Ação	Junho
Hercules	Ação	Junho
StarCraft 64	Estratégia	Junho
Stunt Racer	Corrida	Junho
Earthbound 64	RPG	2º semestre
Zelda Gaiden	RPG	2º semestre
Banjo-Tooie	Ação	Sem previsão
Daikatana	Ação	Sem previsão
Die Hard 64	Ação	Sem previsão
Eternal Darkness	Ação	Sem previsão
Hype: The Time Quest	Ação	Sem previsão
Mini Racers	Corrida	Sem previsão
New Adventures of Batman	Ação	Sem previsão
Shadowgate Rising	Ação	Sem previsão
Spiderman	Ação	Sem previsão
Super Mario RPG 2	RPG	Sem previsão
Super Smash Bros 2	Luta	Sem previsão
Tiny Tank	Ação	Sem previsão
Thrasher: Skate & Destroy	Esporte	Sem previsão
Tom & Jerry	Ação	Sem previsão
Top Gear: HyperBike	Esporte	Sem previsão

Rare lança site de Perfect Dark

Em www.perfectdark.com você confere imagens, sons e menus animados de Perfect Dark. Apesar de o site não estar abarrotado de informações, causa muito boa impressão. Entre e veja tudo que há disponível sobre Joanna Dark.

Nova parceria pintando na parada

A Nintendo e a Dentsu, líder em publicidade no Japão, devem formar uma nova companhia que desenvolverá jogos. A ND Clube, nome da nova empresa, vai cuidar do desenvolvimento de jogos para portáteis, já que o Game Boy Advance vem aí. A Nintendo entende que a ND Clube deverá vender 500 mil unidades já no próximo ano. A Dentsu será dona de 13,3% da empresa, enquanto a participação da Nintendo será de 78%.

Resident Evil Zero no N64

A Capcom deve lançar Resident Evil Zero para N64 no próximo inverno, no Japão. O jogo é bem difícil e tem Rebecca Chambers como personagem principal, ela é a novata da equipe S.T.A.R.S.



NINTENDO 64



RARE
ação

Disponível em de abril

Perfect Dark

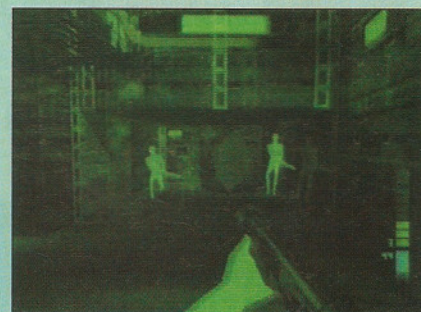
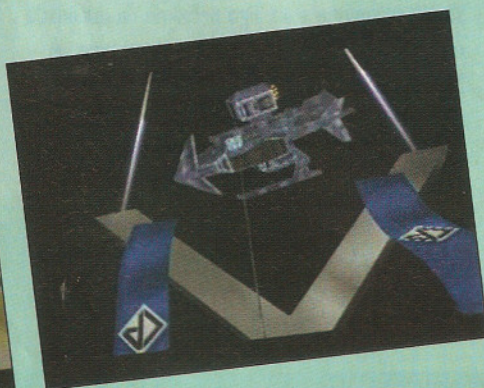
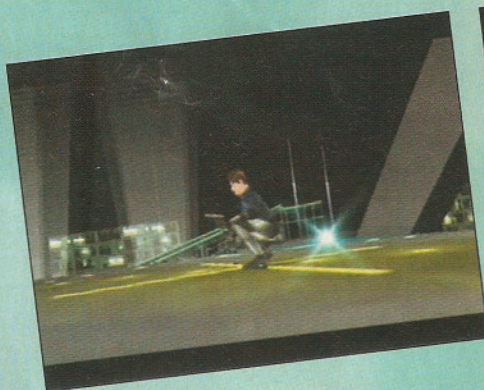
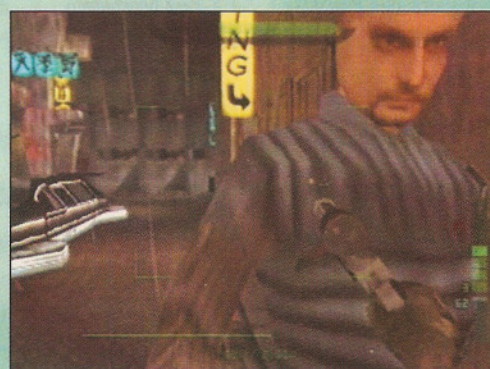
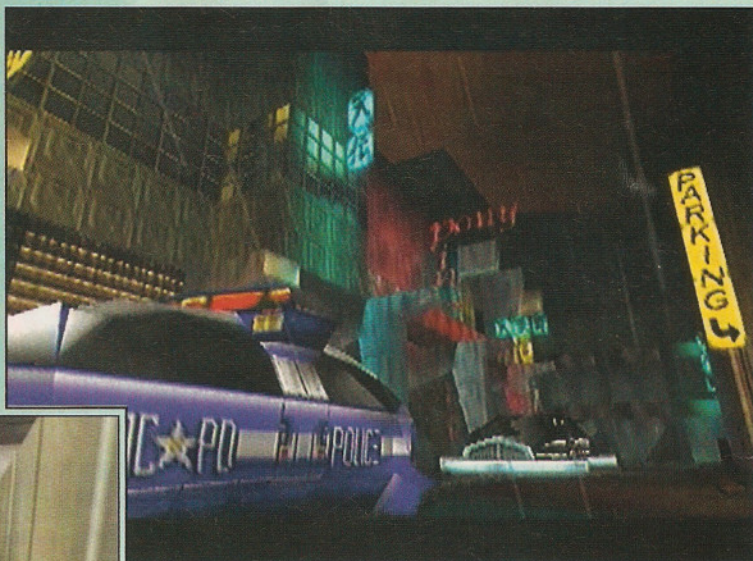
A Rare tem uma missão difícil: lançar um jogo que supere o sucesso de **GoldenEye**. Mas a empresa não deve estar com medo do desafio, já que vêm aí versões de **Perfect Dark** para Nintendo 64 e Game Boy Color.

Na versão do GBC, Joana Dark tem de completar seu treinamento no Carrington Institute. Quando o cursinho de agente acaba, ela embarca para uma aventura na América do Sul. Na versão pra Nintendo 64, uma lourinha gata, irmã de

Joana, é uma das novidades. Mas não se anime, pois novos inimigos também irão aparecer. Haverá ainda um modo cooperativo para até dois jogadores. Enquanto um joga normalmente, como se estivesse num game para apenas um jogador, o

outro detona os inimigos pulando sobre seus corpos. Se você estiver jogando como inimigo, terá de fazer de tudo para bloquear o caminho de Joana, até mesmo arrastar móveis e fechar e bloquear portas. Um recurso legal

é o que permite pular das cenas e ir direto para o jogo enquanto o filminho continua rolando. Depois de tantas pré-estréias, parece que **Perfect Dark** está prestes a virar lançamento.



Tomb Raider



EIDOS
ação

Disponível em março

GAME
BOY
COLOR

Demorou, mas ela vem aí. Lara Croft, finalmente, vai dar o ar de sua graça no Game Boy Color. A missão da gata é ir ao Peru e encontrar a Pedra do Pesadelo, antes que outros intrometidos façam o mesmo e acabem libertando um maligno espírito que, no passado, deu uma baita canseira em incas, maias e astecas. Um curandeiro chamado Illiat deveria



ajudar a musa na missão, mas Lara só encontra os óculos estilhaçados do carinha. Marcas de pé no chão levam até a entrada de um templo e é aqui que começa a aventura pra valer. A Core promete dar a Lara a maior quantidade de movimentos que um personagem já teve num console portátil.

Mother 3



NINTENDO
RPG

Disponível no 2º semestre

Os americanos curtiram a série japonesa Mother e já esperam por mais uma versão, **Mother 3**. O jogo é dividido em duas partes e tem o jeitão de **Sonic Adventure**. Os gráficos estão legais, mas o que vale mesmo é a história. Em uma das fases há uma espécie de calabouço cheio de cobras e outros inimigos que você combaterá em batalhas simples, sem frescuras. Se você for bom de papo, pode até impedir os inimigos de o atacarem levando tudo na conversa. Mas não espere moleza.



Ogre Battle 64



QUEST
RPG

Disponível no 2º semestre



Você já imaginou um rei que fosse capaz de vender seu próprio reino? Pode acreditar, é isso



mesmo que rola em **Ogre Battle 3**.

Claro que o rei não foi nada bobo, vendeu

tudo, mas garantiu a

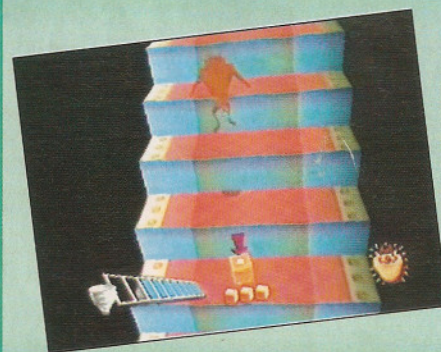
boa vida dele e da elite local, ou seja, da turma que não faz nada. Insatisfeito com a atitude do poderoso chefão, Magnus, o herói do jogo, lidera uma revolta por independência. São 60 horas de jogo, que tem cerca de quarenta cenários.

Looney Tunes Taz Express



INFOGRAMES
ação

Disponível em maio



A vida anda dura pra todo mundo e até o Taz, quem diria, terá de ralar. É verdade que o cara queria mais era ficar em casa de bobeira, mas o colega de quarto dele gritou mais alto e pôs o cara no batente. Nosso endiabrado brother será um garoto especializado em entregas que carregará um pesado engradado. Você – é, você mesmo! – vai ajudá-lo na entrega, driblando objetos e, claro, tomando sempre muito cuidado com a carga. Muita curtidão deve rolar quando alguns personagens de Looney Tunes aparecerem. A lista de convidados especiais já conta com Marvin, the Martian, Yosemite Sam e Wile E. Coyote.



NINTENDO 64

Muito realismo pra quem manda bem nos skates

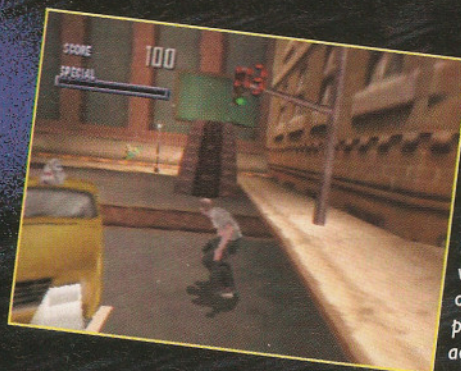
Tony Hawk's Pro Skater
9.8

Activision	Controle - suave e eficiente	10
Esporte	Diversão - real e radical	10
2 jogadores	Gráfico - texturas limpas	10
	Som - forte mas repetitivo	9



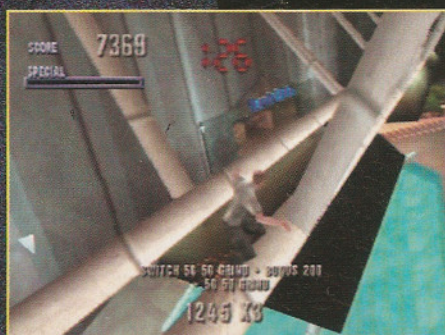
Da GamePro

Não importa se você domina ou não as manobras com skate na vida real. Em **Tony Hawk's Pro Skater** você vai realizar todos os seus sonhos sobre rodinhas. Não é preciso nem ter um skate ou saber ficar em pé sobre ele, basta ser radical. São onze skatistas profissionais, entre eles Tony Hawk (a lenda viva do esporte que dá nome ao jogo) e o brasileiro Bob Burnquist. Todos vão encarar nove pistas cheias de obstáculos, com visual de primeiríssima qualidade. Pode festejar: as manobras saem com facilidade. Até as mais complicadas,



DICA: para pegar o "T", em Minneapolis, vire 180 graus de onde começar e pule na rua acima. Vire à esquerda e siga

em frente até a rampa atrás de um caminhão. Você vai atravessar uma janela e cair num túnel que leva direto para o "T"



DICA: se estiver caindo muito na hora de deslizar em canos, trilhos e quinas, use o direcional analógico para manter o balanço

que renderiam joelhos e cotovelos ralados, são feijão com arroz no game. A variedade é imensa. Há até as mais antigas, do tempo em que Tony Hawk só fazia manobras radicais no seu triciclo. Mas o jogo não pára por aí. Além de arrear sobre as rodinhas, você terá de pegar itens ou realizar pequenas missões, como destruir

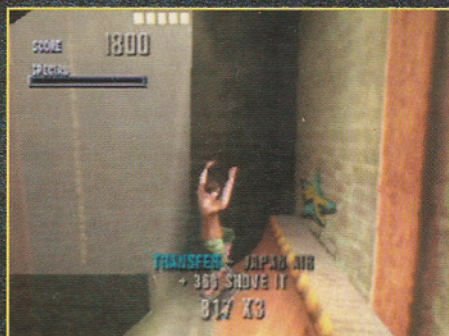
DICA: em vez de bater em um táxi em Minneapolis, pule no teto do carro para ganhar alguns pontos

obstáculos, por exemplo. Explorar as pistas é pra lá de importante: só assim dá para abrir mais pistas e manobras. Por isso, se cair no

chão, aproveite e dê uma olhadinha para ver se não encontra nada escondido. Só não entre de cara.



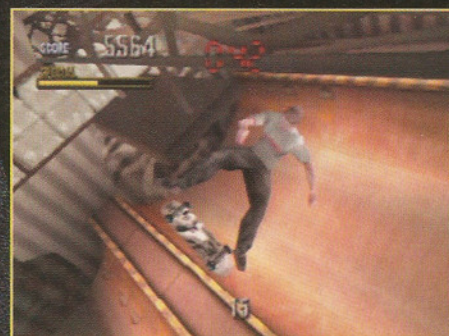
DICA: no half-pipe, dê um handplant de um lado para pegar bastante velocidade e dar um aéreo bem alto do outro lado



DICA: para ganhar o máximo de pontos, combine tipos diferentes de manobras. Ao acabar uma manobra, mande outra na sequência



DICA: quando jogar no Graffiti, não fique em apenas uma área, vasculhe todos os lugares para pegar várias tags



DICA: para dar o Kickflip McTwist de Tony Hawk, aperte →, →, C→



NINTENDO 64

Faltaram demos em Tarzan para Nintendo

Tarzan

8.3

Activision	Controle - boa resposta	9
Ação	Diversão - muita aventura	8
1 Jogador	Gráfico - igual ao do PSX	9
	Som - faltou ritmo	7



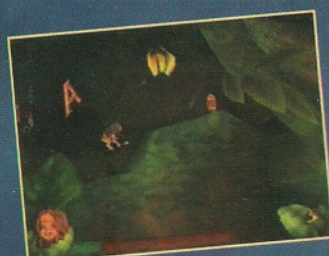
Por Lord Mathias

Depois de fazer a alegria da galera no PlayStation, Tarzan ataca o Nintendo 64. Você vai começar jogando com um Tarzan pequenininho que durante o jogo cresce até enfrentar Clayton, o malvado caçador de gorilas da história. Mas isso, moçada, só rola na última fase. Até lá você vai



encarar muita aventura, bem no estilo do filme e da versão do jogo para PlayStation. Uma das poucas mudanças foi a retirada das demos de introdução e do meio das fases. Se você for 100%, ou seja, pegar todas as moedas e letras do nome Tarzan e mais todas as partes do mapa, é porque você é 100. Aliás, com 100 moedas você ganha uma vida.

DICA: ao pegar as quatro partes do mapa espalhadas pela fase, você irá participar de uma fase bônus. Nela você poderá pegar várias moedas e com isso ganhar vidas



DICA: pegue as letras que formam a palavra Tarzan durante as fases para ganhar um demo na final da fase



DICA: nos galhos e terrenos com buracos, use o botão Z para destruir tudo e liberar alguns itens



e escape do seu ataque rapidamente. Vire para o outro lado e repita a operação

DICA: ao enfrentar o tigre, acerte-o uma vez com a lança



GAMEBOY COLOR

Modo esconde-esconde é o melhor de Tarzan

Tarzan

8.5

Activision	Controle - só pulo e ataque	9
Ação	Diversão - passeios de cipó	8
1 jogador	Gráfico - lembra o desenho	10
	Som - poucos efeitos	7

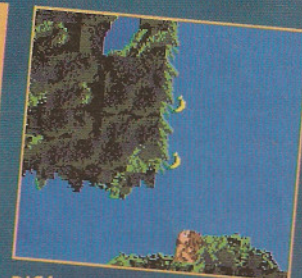


Por Marjorie Bros

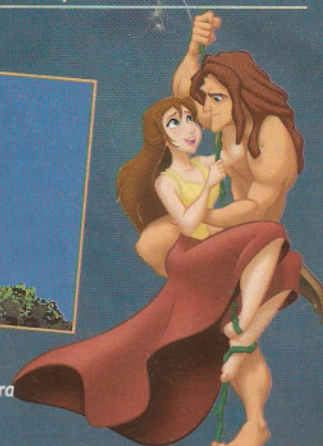
Tarzan realmente me conquistou. Não me importei em curtir a versão para Game Boy Color, mesmo sabendo que a história é igualzinha a que já assisti seis vezes. O jogo é totalmente 2D e recursos do GBC como a impressora e o cabo link podem ser utilizados. Os gráficos estão muito bonitos e coloridos e a apresentação também é muito legal. Há um modo de jogo diferente, o Hide'n Seek, que me fez lembrar dos meus

DICA: jogando o Hide'n Seek, não perca tempo e procure seu oponente o mais rápido possível em todas as cabanas, obedecendo uma sequência

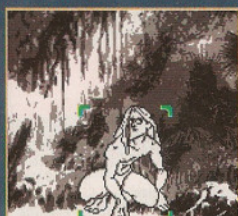
tempos de infância, que não estão tão longe assim. Nele, Tarzan parece brincar de pique-esconde. Também dá pra atirar frutas nos inimigos - imagina a cara de pastel do Clayton toda melecada? Dá ainda pra pular, escalar e se locomover usando os cipós. Tarzan parece ser mesmo uma boa receita de sucesso: alegrou a galera que viu suas travessuras na telona e vem detonando em todos os consoles.



DICA: antes de subir, dê um olhadinho para cima para evitar problemas



DICA: procure sempre os pontos de Continue que geralmente ficam mais escondidos. Eles vão marcar a fase, poupando um bom tempo caso você morra



DICA: se tiver a impressora, você poderá fazer montagens com os personagens e imprimi-los



GAMEBOY COLOR

Nintendo lança o sucessor de Pokémon

Card Hero

6.8

Nintendo	Controle - um pouco lento	8
RPG	Diversão - para fãs	7
1 jogador	Gráfico - boa apresentação	6
	Som - música cansa	6



Por Chris Combo

Feliz da vida com o sucesso dos monstrinhos de Pokémon, a Nintendo apostas suas fichas em **Card Hero**, esperando que o game faça tanto sucesso quanto Pikachu e sua turma. Se em **Pokémon** você captura monstrinhos, em **Card Hero** sua função é pegar cartas e pedras mágicas. Outra diferença é que você não precisa ganhar todas as cartas: elas também podem ser compradas, além de obtidas em disputas. Mas não adianta dar bola só para as cartas e esquecer as

DICA: para obter dinheiro e comprar as cartas iniciais, suba as escadas e converse com o seu avô

tais pedras. Isso porque as cartas só ganham vida quando entram em contato com as pedrinhas. Sempre que precisar de dinheiro ou tiver dúvidas, recorra a seu avô. Basta conversar com o velhinho. O controle é lento algumas vezes, mas nada que doa muito. O som poderia ser melhor, é meio enjoativo. Os gráficos são bonitos, mas não tão legais quanto a apresentação.



DICA: diferente de Pokémon, Card Hero permite que você compre suas cartas. Para isso, vá até o Card Shop



DICA: sempre que tiver alguma dúvida, converse com o seu avô. Só vale depois de ter comprado as primeiras cartas



DICA: para iniciar a partida é preciso associar as pedras mágicas às cartas para atacar. A quantidade de pedras influencia na hora do ataque



GAMEBOY COLOR

Track'n Field para GBC lembra Decathlon

International Track'n Field

7.0

Konami	Controle - cansa o dedo	7
Esporte	Diversão - vários jogos em 1	9
4 jogadores	Gráfico - gente quadrada	7
	Som - poucos efeitos	5



Por Baby Betinho

Salto em altura não é a minha praia, mas fazer o quê se o Chefe está ainda mais tirânico? Em **Internacional Track'n Field**, a Konami aposta nos jogos de atletismo. Além do tal salto em altura, rolam salto triplo, corridas com barreiras de 100 e 1500 metros, arremessos de dardos e discos, saltos em distância e outros blábláblás. Cada modalidade é controlada de diferentes formas, mas em todas elas você tem de ser rápido e apertar bastante os botões para conseguir força, estilo **Decathlon**.

DICA: na hora da largada, aperte apenas uma vez o botão B para deixar o seu personagem na posição certa



Os gráficos são bons, mas às vezes os caras ficam meio deformados. Dois personagens secretos e outros dez que não se escondem executam os exercícios. Sons e efeitos sonoros são bem simples, sem frescura. Ah! bom.



DICA: o Hyper Mode traz poucas modalidades. O modo Story, traz todas elas



DICA: na corrida de 1500 m, se sair disparado fica mais difícil de administrar a vantagem. Saia na boa e corra depois

DICA: para mandar bem no arremesso de dardo, posicione o ângulo entre 35° e 25°





Nº 24
R\$ 4,00

**Dreamcast ♦ Nintendo 64 ♦ P.Station
PC ♦ Game Boy ♦ Neo Geo Pocket**

SUPER DICAS

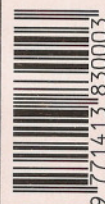
- ✓ *Grandia* (PSX)
- ✓ *Crazy Taxi* (DC)
- ✓ *Soul Reaver* (DC)
- ✓ *Mario Party 2* (N64)
- ✓ *Parasite Eve II* (PSX)
- ✓ *Gran Turismo 2* (PSX)
- ✓ *Resident Evil 2* (N64)
- ✓ *Turok: Rage Wars* (N64)

1508
truques para
123
jogos



9533

ISSN 1413-8301



9-771413-830003

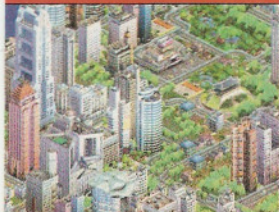
**NÃO PERCA!
JÁ NAS
BANCAS**

Todas as cartas raras de Final Fantasy VIII



PC/ARCADE NEWS

Patch turbina SimCity



Construções asiáticas são uma das novidades de Sim City 3000 Unlimited

3000

A galera da Maxis está soltando fogos. Seus simuladores são os jogos de maior sucesso no PC, desde o lançamento do primeiro **Sim City**. **Sim City 3000**, por exemplo, foi o segundo maior sucesso de vendas no

ano passado. Agora, a Maxis anuncia o lançamento de **Sim City 3000 Unlimited**, um patch da versão anterior. Novos desastres, treze novos cenários, novos modos de jogo que incluem construções da Europa e da Ásia, efeitos meteorológicos, além de um criador de cenários que permite ao jogador definir sua própria missão. O pacote deve estar disponível em maio.

Só para colecionadores

Uma edição especial de **Diablo II** deve ser lançada assim que o jogo estiver pronto. O pacote para colecionadores contém os quatro CDs do game, 24 minutos de filme em DVD e um CD com a trilha-sonora. A novidade foi anunciada no site da Blizzard, softhouse responsável pelo desenvolvimento de **Diablo II**. Quem quiser levar tudo isso para casa, terá de desembolsar entre US\$ 60 e US\$ 70.



Feira de arcade japonesa traz poucas novidades

O mercado de arcade não anda tão vitaminado como o dos consoles. Ainda assim, os japoneses continuam investindo na feira Amusement Expo 2000, um evento que rola todo o ano destinado a apresentar as novidades para o arcade. Mas novidade foi o que faltou, tanto que o espaço físico da feira foi menor que o do evento passado. Quase todos os jogos mostrados são novas versões de jogos que já existem. Mesmo que existam boas seqüências, só isso não garante a vida dos arcades. Jogos como **Beatmania** são uma sensação no momento, mas quem garante que será um eterno sucesso? E os jogos de luta atraem o interesse de um público muito específico. O que fazer então? Para escapar da cova, os fabricantes de games para arcade estão começando a investir em novas tendências. Uma delas é a integração das máquinas a redes,

como a Internet. Mas nem todas as empresas entraram na onda. A Konami, por exemplo, continua apostando em seus jogos musicais: apresentou uma nova versão de **Beatmania**, além de duas versões alternativas de **Pop'n Music**. Em uma delas, **Pop'n Music Mickey Tunes**, rolam músicas dos desenhos da Disney. Os jogos que mais atraíram a galera, entretanto, foram **Punchmania: First of the Nort Star** e **GTI Club: Corso Italiano**, um jogo de corridas, baseado, é claro, na Itália. Mais moderninha, a

Os jogos de dança ainda estão na onda. O preferido foi **Beatmania**



Os Pods de Star Wars Racer, que oferecerá acesso à Internet



Ultima 2 terá traço de Spawn

Útima Online 2 deverá contar com o conceituado Todd McFarlane, de Spawn. Ele ajudará na composição dos personagens dessa nova versão. Tentando explicar o interesse do desenhista pelo projeto, Terry Fitzgerald, presidente da McFarlane Entertainment, afirmou em uma entrevista que **Ultima Online** é um jogo bem legal e que muita gente curte o game. Por enquanto, ainda rola um clima de mistério em torno do assunto, mas personagens com o toque de McFarlane estarão na praça ainda este ano.

Dinossauros inteligentes atacam PC

Após o sucesso de **Dino Crisis** no PlayStation, a Capcom anunciou para maio, no Japão, o lançamento do jogo de horror e suspense, estilo **Resident Evil** para PC. Os personagens devem ganhar novos figurinos e você contará com mais armas. Pra quem curte grandes dificuldades, **Dino Crisis** será um prato cheio. Os gráficos também serão melhorados.



A Capcom continua abusando dos crossovers. Vem aí **Marvel Vs. Capcom 2**

Namco mostrou títulos que usam o Pocket Station, da Sony, e o Visual Memory System, da Sega, como Memory Cards (veja texto nesta página). O mais procurado no stand da empresa foi Golgo 13, baseado num anime, desenho animado japonês. Outros títulos como **World Kicks** e **Truck Kyosokkyoku**, além de um game em que o controle era uma frigideira usada para arremessar objetos, também agradaram. Com o stand mais vazio da feira, a Sega foi de **Star Wars: Episode I**. Na versão arcade, o jogo está um pouco diferente. Até quatro jogadores podem se divertir ao mesmo tempo e há ainda um link com a Internet, que pode ser acessada através de uma senha. A máquina é um show a parte: uma réplica dos Pods, com movimentos que correspondem ao que rola no jogo, é usada como assento. O lançamento de **Episode I** deve acontecer no 2º semestre de 2000. **Sega Marine**, um quiz game inspirado pela série Oh! My Goddess e o novo **Nascar** também foram mostrados. Se a Sega não

apresentou muitas novidades, muito menos a Capcom. O stand era um pouco mais movimentado que o da Sega, mas não havia nada de novo em folha. O prato principal da softhouse na feira foi **Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes**. Jogos como **Mars Matrix** e **Spawn** estiveram entre as poucas atrações originais da Capcom. Os fãs do arcade agradecerão se uma onda de inspiração atacar o pessoal das softhouses. Se isso acontecer, para a felicidade geral de muita gente, a vida dos arcades será longa e das mais prósperas. Com certeza, há muita gente torcendo por isso.

Novas máquinas ligam jogos de arcade a consoles

A interação entre consoles e o arcade podem dar a sacudida que o mercado das grandes máquinas precisa. A Sony já anunciou a criação de uma placa para arcade compatível com o PlayStation 2. Enquanto a nova placa não chega ao mercado, Sony e Sega usam os acessórios de seus consoles nas máquinas. Um dos títulos apresentados pela Namco na Amusement Expo, **Toukon Retsuden 4 Arcade Edition**, foi jogado numa nova máquina de arcade chamada Cyber Read II. Esta máquina permite que o jogador plugue o Pocket Station e os controles do PlayStation e grave dados. Os VMUs do Dreamcast e os controles do DC também podem ser conectados. Em **Spawn**, apresentado pela Capcom, será possível fazer download de personagens escondidos no jogo usando o VMU do Dreamcast.



A Cyber Read II, máquina que liga jogos de arcade a periféricos dos consoles

The Sims é bom até no site

Em www.thesims.com você encontra dicas, downloads, ferramentas, papéis de parede e outras coisinhas para cuidar ainda melhor de seus personagens. Você consegue tudo isso na faixa, desde que tenha o registro do jogo. O site tem um visual que é bem a cara do game, além de ser muito divertido. Dá até pra ouvir os passos dos personagens. Como diriam os americanos, very cool!

Agenda de lançamentos Arcade

Jogo	Genero	Data
Marvel Vs Capcom 2	Luta	Sem previsão
SNK Vs Capcom	Luta	Sem previsão
Quest For Fame	Simulador	Sem previsão
Samba de Amigo	Simulador	Sem previsão



Agenda de lançamentos PC

Jogo	Genero	Data
SWAT Career Pack	Ação	01/04
Tzar	Ação	01/04
MTV Music Generator	Simulador	13/04
Rogue Spear:		
Urban Operations	Ação	15/04
Insane	Ação	19/04
Metal Fatigue	Ação	19/04
Ultima On Line:		
Reinassance	RPG	19/04
Everquest: Ruins of Kanark	RPG	20/04
20,000 Leagues:		
Adventure Continues	Ação	Abril
Australian Outback	Ação	Abril
Cabela's Grand Slam	Esporte	Abril
Chess 2000	Esporte	Abril
Colin Mcrae Rally	Esporte	Abril
Commanche 4	Simulador	Abril
Dawn of War	Ação	Abril
Emergency Rescue: Firefighters	Ação	Abril
Extreme Volleyball	Esporte	Abril
Great White Hunter	Ação	Abril
Harley Davidson:		
Road to Sturgis	Ação	Abril
Moto X 2000	Corrida	Abril
Operational Art of War:		
Century Warfare	Estratégia	Abril
Reach For the Stars	Ação	Abril
Tachyon	Ação	Abril
B-17 Flying Fortress	Simulador	Maio
Deus Ex	Estratégia	Maio
Europe In Flames	Ação	Maio
Evolva	Ação	Maio
Hidden & Dangerous:		
Devil's Bridge	RPG	Maio
Hitman Codename 47	Ação	Maio
IHRA Drag Racing	Corrida	Maio
KISS: Psycho Circus	Ação	Maio
PGA Golf 2000	Esporte	Maio
Soulbringer	RPG	Maio
Vampire	Ação	Maio
Wall Street Tycoon	Estratégia	Maio
Warlords: Battlecry	Ação	Maio
Werewolf: The Apocalypse	RPG	Maio
Dark Reign 2	Ação	Junho
Diablo II	RPG	Junho
Earthworm Jim 3D	Ação	Junho
Flash Point	Ação	Junho
Ground Control	Ação	Junho
Legend of the Blademasters	Ação	Junho
Oni	Ação	Junho
Star Trek DS9: The Fallen	Ação	Junho



PC/ARCADE

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child



THIRD LAW INTERACTIVE

tiro

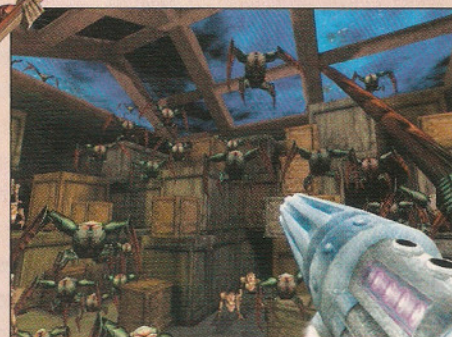
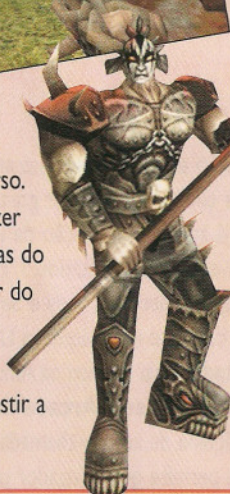
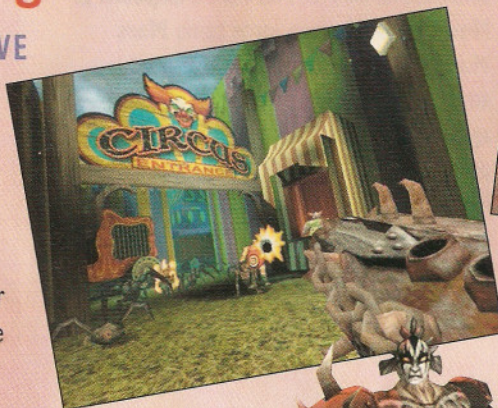
Disponível em março

PC

O mundo animal dos quadrinhos representado em Kiss Psycho Circus vai virar um game de tiro para o PC. Os produtores só tem uma preocupação com o jogo: exagerar na intensidade! Você vai controlar Elder, uma espécie de fã da banda Kiss, que deve impedir o nascimento da Nightmare Child, que



poderá destruir o universo. A melhor maneira de fazer isso será usar as 12 armas do seu arsenal. No decorrer do jogo, você vai aprimorando seu visual, podendo chegar até a vestir a superarmadura do Kiss.



Baldur's Gate II: Shadows of Amn



BIOWARE

RPG

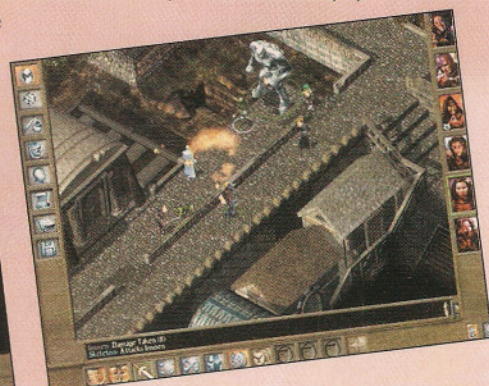
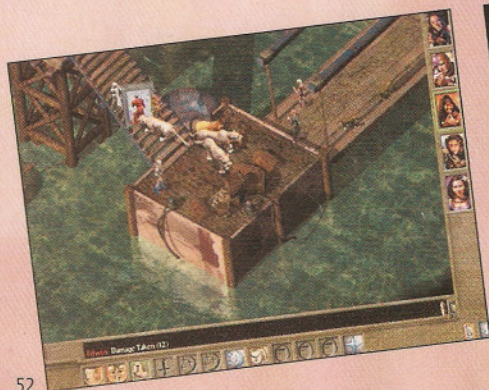
Disponível no 2º semestre

PC

Baldur's Gate II: Shadows of Amn seguirá direitinho os passos do primeiro jogo. O ano é 1370 D.R. (Dale Reckoning) e você vai estar na Sword Coast, numa área do Forgotten Realms chamada Amn. Todo mundo vai querer usá-lo para alguma coisa, mas você só vai querer ficar sozinho neste super RPG. **Baldur's Gate II**

segue as regras da segunda edição do Advanced Dungeons & Dragons, livro que organiza a pontuação e magias dos RPGs de tabuleiro, melhorando em todos os aspectos o original. Você vai conferir o dobro de

animações, 300 magias e várias outras novidades, como a possibilidade de até seis pessoas jogarem ao mesmo tempo no modo Multiplayer.



Dark Silhouette: Silent Scope 2



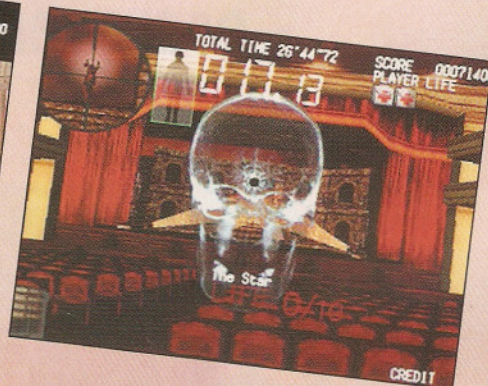
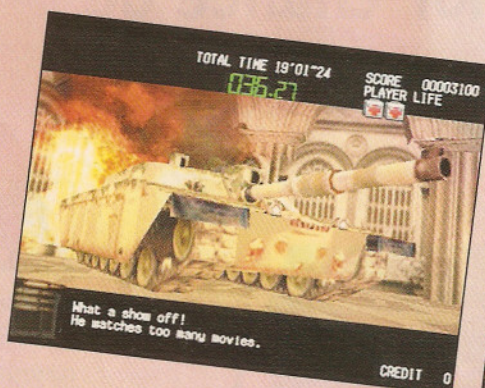
KONAMI

tiro

Já disponível

Arcade

Silent Scope foi um dos melhores jogos para arcade do ano passado. Nesta sequência você vai conferir novos cenários e um visual mais redondo. Como membro de um time que combate o terrorismo no Reino Unido, você vai



ter de anular os planos de um grupo que dominou uma indústria de armas químicas. Os inimigos continuam sendo o grande destaque, com inteligência artificial avançada. O trabalho vai ser duro, mas novas armas vão dar uma mãozinha. Entre as novidades estão a visão raio-X e a visão térmica que ajudam a localizar os terroristas. Além disso, você vai poder desfrutar o jogo com um amigo em um modo para dois jogadores.

MDK 2



INTERPLAY

ação

Disponível em maio

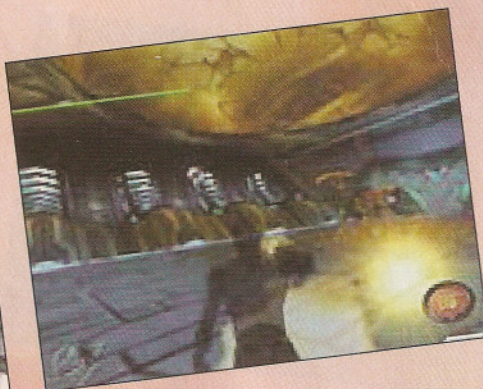
PC

Mais, mais e melhor. É o que **MDK 2** promete ser. O toque de humor que fez de **Earthworm Jim** uma febre, pode ser uma das chaves do sucesso da nova versão do jogo. Kurt, o herói do game original, está de volta e seus movimentos lembram os da primeira versão, mas estão melhores, é claro. Mais inimigos e mais armas secretas devem

vitaminar a história e complicar sua vida. O cão de Kurt, Max, terá maior destaque agora (vai ter de ralar também!) e as aparições do Doutor Hawkins serão as mais expressivas em termos de jogabilidade. As armas de Max farão com que quase todos os inimigos e até paredes voem pelos ares facilmente. O legal de **MDK 2** é que o roteiro é muito bem bolado e cheio de reviravoltas. Isso quer dizer que você nunca sabe o que vai acontecer. No



estilo **Earthworm Jim**, prepare-se para conviver com torradas atômicas, miniaturas de bombas nucleares, toalhas molhadas e até aliens expelindo gases pouco cheirosos.





PC

Sua melhor chance de escrever uma novela

The Sims

9.5

Electronic Arts	Controle - simples e direto	10
Simulador	Diversão - pra muito tempo	10
1 jogador	Gráfico - dá bem pro gasto	8
	Som - compõe a cena	10



Por Lord Mathias

Em qualquer lista dos melhores simuladores, com certeza a série **Sim City** vai estar presente. E que tal pensar em construir os habitantes da cidade? O criador de **Sim City** teve essa brilhante sacada e nos brinda com um novo simulador de primeira linha, **The Sims**, em que você controla os habitantes de uma casa: um carinha só ou uma família inteira, como você preferir. Sua função é melhorar a vida tanto da casa, comprando eletrodomésticos e móveis, como a de seus moradores. Para deixar sua galera de bem com a vida, você deve monitorar as barras de energia, social, divertimento, conforto, banheiro, higiene e cômodos. Seu objetivo é deixá-las sempre no verde. Para os preguiçosos, mais uma boa notícia: a Electronic Arts lançou o jogo em português (rola até um sambinha na abertura). Isso deve facilitar a sua vida, principalmente na hora de passar aquela cantada nas garotas que vão



DICA: ao conversar com um vizinho, procure saber pelo seu signo sua atividade preferida, assim você evita conflitos



DICA: a banheira leva vantagem sobre o chuveiro, além de aumentar a barra de higiene ela melhora a barra de conforto também



DICA: não acumule pratos sujos sobre a mesa. Além de diminuir a sua barra de higiene, os pratos sujos juntam moscas



DICA: coloque uma boa geladeira para ter mais opções de alimentação



ENDEREÇO

www.thesims.com

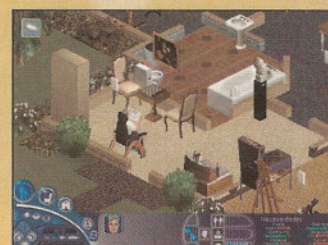

DICA: para proteger melhor os seus bens, coloque sensores de movimento nos cômodos da casa



DICA: deixe o sensor de fogo perto do fogão e churrasqueira para não morrer queimado



DICA: nunca deixe a sua barra de banheiro ficar no limite. Acidentes podem acontecer em horas impróprias



DICA: coloque uma boa poltrona perto da estante de livros. Seu aprendizado será rápido e confortável

aparecer na sua frente. Não tome foras, isso vai fazer sua barra social despencar. Para conquistá-las, é preciso dar uma pesquisada nas características do signo das moças. Se você montar uma família, não dê bandeira. Se a sua mulher descobrir que você anda ciscando por aí, a coisa fica quente. **The Sims**, é claro, é um jogo feito por americano, com cabeça de americano. Portanto, quanto mais coisas e mais caras você conseguir comprar, melhor você vai sair na foto. Na hora de dar um jeito na sua casa, não são só os aparelhos que contam pontos. Você pode interferir diretamente na construção, escolhendo portas, janelas, ladrilhos e até o tipo do papel de parede. Os controles são bem simples, basta usar o mouse para clicar nos ícones, que são bem fáceis de visualizar. Este é o tipo do game para você passar horas jogando. Dá pra fazer todas as loucuras que o bom senso recomenda esquecer na vida real. Aproveite e caia matando. Com certeza, vai ser um dos grandes sucessos deste ano.



DICA: coloque uma churrasqueira e chame seus amigos para aumentar a barra social



DICA: para convidar alguém, use sempre o telefone, é a forma inicial para obter mais amigos



DICA: coloque um bom sofá em frente ao televisor. Sua família vai adorar

DICA: o segredo de um banheiro são as janelas. Janelas discretas aumentam a afinidade sobre o cômodo



DICA: uma boa sala de jogos é o ideal para evitar o desânimo



DICA: acumule ações para poupar tempo. Nas conversas, elabore um passo-a-passo para ir aumentando a sua afinidade



DICA: quando sua barra de afinidade estiver acima de 90, mande um beijo para a pessoa se apaixonar de vez



DICA: fazer discurso em frente ao espelho aumenta o carisma de seu Sim e também permite que se faça amigos mais facilmente



CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Windows 95/98, Pentium 233 MMX, 32MB RAM, 300 MB livres no HD, CDROM 8X e Placa de vídeo com 2 MB

POKÉMON STADIUM



3x R\$ 66,33



INCLUI TRANSFER PAK N64!

SEUS POKÉMON EVOLUIRAM PARA O NINTENDO 64!

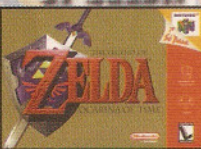
Depois de pegar todos os monstrinhos no Game Boy, é hora de colocá-los para brigar em 3D no Nintendo 64! Em Pokémon Stadium, os pokemaniacos poderão travar acirrados combates com os monstregos que já estão no cartucho, mas se preferirem, também é possível transportar seus próprios Pokémon que estão no Cartucho de Game Boy através do Transfer Pak. Outra grande novidade é poder jogar os cartuchos Pokémon de Game Boy na tela da sua TV.

- Transfer Pak grátis!
- Combates em 3D!
- Todos os 150 Pokémon!
- Inúmeros modos de jogo!

- Mini-games!
- Partidas para 4 jogadores simultâneos!



THE LEGEND OF ZELDA



3x R\$ 46,33

SUPER SMASH BROS



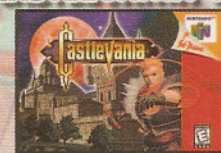
3x R\$ 56,33

SUPER MARIO 64



3x R\$ 33,00

CASTLEVANIA 64



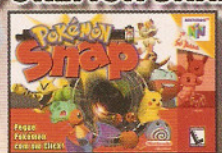
3x R\$ 49,67

YOSHI'S STORY



3x R\$ 43,00

POKÉMON SNAP



3x R\$ 56,33

JET FORCE GEMINI



3x R\$ 56,33

SHADOW MAN



3x R\$ 49,67

MARIO KART 64



3x R\$ 43,00

1080° SNOWBOARDING



3x R\$ 43,00

NINTENDO 64



2 OPÇÕES PARA VOCÊ ESCOLHER!

COM 2 CONTROLLERS
3x R\$ 153,00

COM STAR WARS: RACER
3x R\$ 166,33

POD + R\$ 40 LEVE
WIPEOUT 64
OU TURBO 2,
OU MISCHIEF MAKERS



CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R\$ 26,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R\$ 16,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA,
PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R\$ 23,00

RUMBLE PAK
3x R\$ 16,33

DONKEY KONG 64

3x R\$ 73,00

MARIO PARTY 2

3x R\$ 56,33

TOY STORY 2

3x R\$ 56,33

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R\$ 99,67

GRÁTIS 01 GAME:
SUPER MARIO WORLD**MARIO PARTY**

3x R\$ 46,33

**INTERNATIONAL
S.STAR SOCCER 98**

3x R\$ 43,00

RAYMAN 2

3x R\$ 56,33

**A LENDA
DE ZELDA**

3x R\$ 29,67

F-ZERO

3x R\$ 29,67

**INTERNATIONAL
SSTAR SOCCER**

3x R\$ 23,00

**COMMAND
& CONQUER**

3x R\$ 43,00

**ALL STAR
TENNIS 99**

3x R\$ 49,67

TARZAN

3x R\$ 56,33

**SUPER
GAME BOY**PARA VOCÊ JOGAR
POKÉMON E TODOS
OS CARTUCHOS DO
G/BOY, NO SEU SNES!

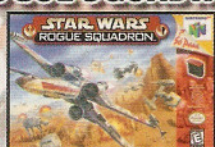
3x R\$ 16,33

MARIO PAINT

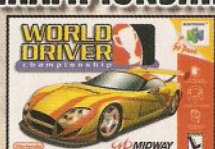
3x R\$ 19,67

**MISSÃO
IMPOSSÍVEL**

3x R\$ 43,00

**STAR WARS
ROGUE SQUADRON**

3x R\$ 49,67

**WORLD DRIVER
CHAMPIONSHIP**

3x R\$ 49,67

Nintendo

by gradiente

DIRECT SHOPPING
CINCO ANOS**TRANSPARENTE****GAME BOY
COLOR**

3x R\$ 99,67

FIFA 2000

3x R\$ 33,00

TARZAN

SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R\$ 33,00

**POKÉMON
AMARELO**

3x R\$ 33,00

**POKÉMON
PINBALL**

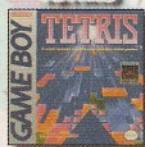
3x R\$ 36,33

INCLUI FUNDO
RUMBLE**Pokémon****TUROK 2**

3x R\$ 29,66

TETRIS DX

3x R\$ 19,66

TETRIS

3x R\$ 13,00

**QUEST FOR
CAMELOT**

3x R\$ 19,66

**POKÉMON
AZUL**

3x R\$ 33,00

**POKÉMON
VERMELHO**

3x R\$ 33,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPINGCÓDIGO
NS04A

Preços válidos até 30/04/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso.

! DICAS

RIDGE RACER 64



Carro Caddy

Para conseguir esse carro super-rápido, comece um jogo normal e jogue a primeira corrida



Grand Prix. Logo no começo, vire, vá na direção da parede e atravesse-a. Vença a corrida invertida para conseguir o carro.

Efeito no replay

Durante os replays, aperte C← para conferir esse efeito.

COLONY WARS: VENGEANCE



Códigos

Digite qualquer um dos códigos abaixo na tela de Password, exatamente como eles estão escritos:

- Blizzard:** aciona todos os códigos
- Stormlord:** desativa todos os códigos
- Vampire:** invencibilidade
- Tornado:** todas as armas
- Dark*Angel:** primary weapons não superaquecem
- Chimera:** secondary weapons infinitas
- Avalanche:** afterburner infinito
- Hydra:** muitos tokens
- Thunderchild:** todos os navios
- Demon:** seleção de missão e final

XENA: WARRIOR PRINCESS



Códigos

Para acionar os seguintes códigos, vá até o menu principal e aperte → → ← ← → →.

Jogue com Despair: C←, C→, C←, C→

Xena vs. Hope no modo Quest: C←, C←, C←, C←

Nível de dificuldade Titan: C↑, C↓, C↑, C↓

POKÉMON STADIUM (versão americana)



Cores diferentes

O segredo para mudar as cores dos Pokémon está nos seus nomes e nos números de identificação que recebem no começo do jogo. Apesar de serem poucos, aqui vão os truques para mudar algumas cores de alguns Pokémon: **poliwhirl** (apenas com letras minúsculas), **DRILLBEE** (trocando as sílabas) e **Pika** (abreviando os nomes).

Batalha com Mewtwo

Para ter acesso a essa batalha em que 6 lutam contra 1, derrote o Gym Leader Castle e pegue troféus em todos os 10 campeonatos no modo Stadium. A tela do mapa vai virar uma imagem noturna e um campeonato bônus vai estar disponível. Você vai poder enfrentar o psychic super-Pokémon, Mewtwo (#150). Assim que derrotá-lo, você terá acesso a um novo modo.

Stickers bônus

Quando terminar os modos R-1 e R-2 (incluindo Mewtwo), você ganhará stickers bônus para ter acesso ao modo Gallery. Quando estiver na tela principal do Gallery, aperte e segure L e R e leve o cursor até Print. Ainda segurando os botões, você vai ver a opção "Print" mudar para "Bônus". Com ela você pode conferir 16 imagens de todos os modos e imprimi-las.

Mais velocidade no Game Boy

Existem dois tipos de melhorias secretas para o emulador do GB Tower Game Boy que permite jogar o Pokémon Red, Blue e Yellow bem mais rápidos.

Modo Duduo: termine a Poké Cup. Quando ganhar todos os campeonatos da Poké Cup, a GB Tower vai mudar para Duduo GB Tower e um Duduo sticker aparece no Game Boy. O Duduo Upgrade duplica a velocidade do jogo quando estiver jogando o Game Boy no N64.

Modo Dodrio: termine a Prime Cup depois de terminar a Poké Cup.

Obs: para alternar entre as velocidades do GB Tower, aperte C→ durante o jogo.

Pegue o Amnesia Psyduck

Você deve registrar todos os 151 Pokémon no Hall of Fame. Sempre que terminar um campeonato ou Gym Leader Castle, seus seis Pokémon entram para o Hall of Fame.

Consiga o Surfing Pikachu

Para ensinar surfe para o Pikachu, você deve primeiro conseguir o modo R-2. Em seguida, faça o seguinte: entre no R-2 Prime Cup's Master Ball division e derrote as três primeiras divisões. Monte um time que contenha Pikachu. Você deve usar um Pikachu do jogo do Game Boy, pois não dá para conseguir o Surfing Pikachu com um Rental Pokémon. Depois, derrote a Prime Cup's Master Ball division usando um time com três Pokémon que sempre tenha o Pikachu. Ele deve estar presente nas oito batalhas. Você não pode usar continues. Se fizer tudo direitinho, uma tela com o Pikachu em cima da prancha de surfe vai aparecer. De agora em diante, você pode utilizá-lo durante as batalhas ou mesmo durante o jogo (apenas na versão do Game Boy). Se você possui o Pokémon Yellow, você também pode jogar um minigame do Surfing Pikachu. Apenas vá para a pequena cabana na Northern Beach da Route 19.

Nova tela título

Termine os modos Gym Leader Castle e Stadium para mudar a tela título. Esta nova tela tem imagens de Pikachu, Blastoise, Charizard, Venusaur e Mewtwo.

Modo R-2

Derrote Mewtwo depois de terminar os modos Stadium e Gym Leader Castle. Após os créditos finais, você vai poder jogar o modo R-2 mais difícil e novas batalhas. Para circular entre os modos na tela principal, aperte C→.

Pokémon bônus

Toda vez que derrotar o Gym Leader Castle, incluindo o Final Four e seu Rival, você recebe oito Pokémon semi-raros e raros. Você ganha esses Pokémon aleatoriamente, por isso é preciso que você termine o Gym Leader Castle várias vezes. Cada vez que terminá-lo, só é preciso derrotar o Final Four e seu Rival para ganhar mais Pokémon. Abaixo estão os Pokémon que você pode conseguir:

- #001 Bulbasaur
- #004 Charmander
- #007 Squirtle
- #106 Hitmonlee
- #107 Hitmonchan
- #133 Eevee
- #138 Omanyte
- #140 Kabuto



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



Munição ilimitada para a espingarda

Entre na sala com as duas pinturas, desça a escada e suba novamente. Quando voltar, os cartuchos da espingarda vão estar atrás do pedestal. Saia e entre novamente. Desça a escada e suba de novo. Mais uma vez os cartuchos vão estar lá. Faça isso até achar que já tem munição suficiente.

NBA JAM 2000

Superturbo

Durante o modo Exhibition, pegue a bola e segure Z + R ou Z + L para ir bem mais rápido.



THE SIMS

Códigos

Durante o jogo, aperte [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + C para ter acesso a um menu que aparece no canto esquerdo superior da tela. Em seguida, digite um dos códigos abaixo para acionar a dica correspondente. **Obs:** para acionar mais de uma dica, digite os códigos entre ponto-e-vírgula e digite um ponto de exclamação para repetir a última dica acionada.



1000 Simoleons:

klapaucius

Island home:

water_tool

Visão do seu

interesse: interests

Liberar Thinking Level: autonomy (1 a 100)

Ajustar crescimento da grama: grow_grass (1 a 150)

Ajustar velocidade do jogo: set_speed (-1000 a 1000)

Ajustar a hora: set_hour (1 a 24)

Ajustar Event Logging Mask: log_mask

Acionar edição do mapa: map_edit on

Desativar a edição do mapa: map_editor off

Acionar Basic Tutorial: route_balloons on

Desativar Basic Tutorial: route_balloons off

Acionar os carrapatos: sweep on

Desativar os carrapatos: sweep off

Acionar Tile Information: tile_info on

Desativar Tile Information: tile_info off

Acionar todas as frames: draw_all_frames on

Desativar todas as frames: draw_all_frames off



RESIDENT EVIL 2



Mudar os trajes

Selecione o nível de dificuldade normal, comece o jogo e vá para o portão do Raccoon PD, logo após o ônibus. Não pegue nada no caminho. Depois do portão, desça a escada e você vai ver um zumbi amarelo. Mate-o e, quando ele cair, atire mais até ganhar a chave especial. Em seguida, leve a chave até a sala escura e abra o armário.

Mate o crocodilo com facilidade

Quando o crocodilo vier para cima de você, dê uma olhada na luz amarela na parede da esquerda. Um recipiente de gás vai cair e o crocodilo vai comê-lo. Agora é só atirar na boca dele para explodir o gás.

Munição infinita para a Gatling Gun

Termine o segundo cenário de cada personagem sem salvar o jogo e em menos de duas horas e meia com os rankings A ou B. Você vai ganhar a special weapon no próximo jogo, que é a Gatling Gun com munição ilimitada.

Derrote William pela primeira vez com facilidade

Você vai encontrar William duas vezes durante o jogo e vai jogar três de suas fases. Quando enfrentá-lo pela primeira vez, use armas pesadas, como o lança-granadas de Claire carregado com cartuchos inflamáveis ou de ácido. Para o Leon, use a espingarda e a Magnum. Mantenha uma certa distância de William e fique do lado do corredor. Se ele chegar muito perto, você já sabe para onde correr. Agora é só mandar bala!

Derrote o William pela última vez com facilidade

No Scenario A, você vai enfrentar novamente o William em uma sala com um elevador. Se foi a Claire que o encontrou, use a Submachine Gun, e quando ele se transformar, use o lança-granadas. Com Leon, use o lança-chamas ou primeiro a Submachine Gun até ele se transformar e finalize com o lança-chamas. Desta vez, guarde muitos itens de vida.

Minigame Hunk

Termine o Scenario A de Leon ou Claire no nível normal, em menos de 2 horas e meia, salvando menos de cinco vezes e conseguindo um ranking A ou B. Salve para ganhar o R. Launcher. Em seguida, usando o jogo salvo, termine o Scenario B em menos de 2 horas e meia, salvando menos de 5 vezes, com ranking A ou B para ganhar a

Special Machine Gun. Salve novamente para jogar o minigame. Procure por um arquivo chamado "Hunk/00/4th Survivor".

Munição infinita para a metralhadora

Termine os dois Scenários de ambos os personagens sem salvar o jogo, em menos de 3 horas e com um ranking A ou B para ganhar a Special Machine Gun. A Special Weapon vai aparecer no próximo jogo depois que o primeiro baú for aberto.

Foto do S.T.A.R.S. Team

Na sala do segundo andar do Raccoon Police Department tem uma mesa bem no final da sala. A mesa fica próxima a várias medalhas. Acima da prateleira há um pequeno retrato. Clique nele para conferir uma foto do time da S.T.A.R.S.

Lança-foguetes com munição ilimitada

Termine o Scenario A no nível de dificuldade normal, com Claire ou Leon, em menos de duas horas e meia e com um Ranking A ou B. Salve o jogo e você vai poder desfrutar do lança-foguetes com munição ilimitada.

Combo seguro

Digite 4542 ou 3326 para abrir o cofre. Nele você vai conseguir um mapa e munição.

Filme secreto

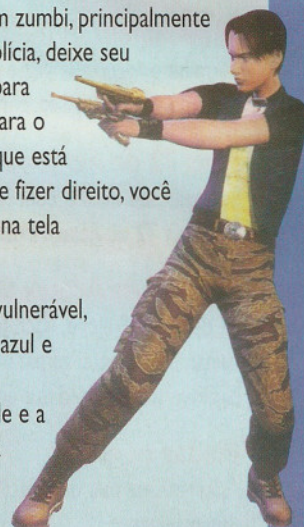
Vá para o escritório do S.T.A.R.S., no segundo andar do departamento de polícia, e dê uma olhada na mesa do lado esquerdo da sala e próxima à foto do time. Confira esse local da mesa 50 vezes até o filme secreto de Rebecca aparecer. Será que ela aparece pelada?

Atire na tela de televisão

Quando atirar em algum zumbi, principalmente no departamento de polícia, deixe seu personagem de frente para a tela. Agora, mova-se para o lado oposto do zumbi que está vindo em sua direção. Se fizer direito, você vai ver buracos de bala na tela

Super Stamina

Para ficar um tempo invulnerável, misture as ervas verde, azul e vermelha, nesta ordem. Primeiro misture a verde e a azul e depois adicione a vermelha.





DICAS

ACE COMBAT 3

Missão 36

Você deve ganhar um B ou mais em todas as 35 missões anteriores.

Introdução japonesa

Termine o jogo no nível de dificuldade Hard.

Simulador de demissões

Termine o jogo no nível de dificuldade Normal. Para ter acesso, selecione o S card no lado direito da tela Loading.

Music Player

Termine o jogo no nível de dificuldade Easy.

Acionar o Orbital Satellite Laser

Consiga nota A em todas as 36 missões do simulador no nível Hard.

UI 4054 Aurora

Consiga nota A em todas as 36 missões do simulador em qualquer nível de dificuldade maior que Easy.

X-49 Night Raven

Consiga nota A em todas as 36 missões do simulador em qualquer nível de dificuldade maior do que Normal.

Xr-900 Geopelia

Termine a missão 36 no simulador com um A.

EVOLUTION

\$300000 em dinheiro

Termine o jogo uma vez e salve no VMU. Quando for carregá-lo, confira sua grana.

Mais 72 de Attack Booster

Se pagar seu débito com Nina, ela vai lhe dar mais 72 de Attack Booster.

Mais 96 de Attack Booster

Se derrotar Eugene, você pode voltar às ruínas novamente. Vá para a Blind Ruins e explore todo o solo até encontrar o item

Mudar os trajés

Aperte X na tela de seleção dos personagens.



Pule os diálogos

Aperte B antes de fazer algum movimento durante as batalhas.

Ataques combinados

Ataque um monstro por trás para combinar dois ataques.

Mensagem

Se clicar no botão A, na árvore atrás do ônibus na cidade, vai aparecer um nome japonês e um símbolo estranho.

Red viper secreto

Mag tem o item do Red Viper, que ressuscita um personagem enchendo até 25% da energia. Ele fica entre o poste em frente a sua casa e o airfield.

Fireball secreta

Comece o jogo e, assim que falar com Gre, suba a escada e procure uma mesa de canto. Não recruta Gre, se não a dica não funciona.

Como conseguir Chain

Quando começar, entre no ônibus. Chain vai conversar com você e vai até o fundo. Siga-o e aperte A. Ele vai perguntar se pode juntar-se a você.

Como pagar seus débitos facilmente

Vá até o level 45 na terceira ruína e pegue todos os tesouros e baús. Agora volte para a cidade e troque. Volte para as ruínas no Level 1 e se mate. Você vai ter 200,000 gp.

Music test

Depois de terminar a quinta e a última ruína, entre na taverna e dê uma olhada na jukebox. Toda a lista de músicas do jogo vai estar disponível para tocar.

Itens especiais no navio

Quando chegar ao navio, dê uma boa olhada em todos os barris, engradados e móveis das salas.

Vários deles possuem itens especiais, que só podem ser encontrados uma vez. Por isso, use-os com sabedoria.

Naolin Gold ilimitado

Quando estiver no carrier, perto do final do jogo, entre na porta com o símbolo de primeiros socorros e procure no armário de remédios pelo Naolin Gold.



ROLLERCOASTER TYCON: COKESCREW FOLLIES



Fotos

Digite **Chris Sawyer** como o nome do convidado e tire fotos do parque.

Pintura

Digite **Simon Foster** e pinte imagens do parque.

Comedor de hamburgueres

Digite **Tony Day** e coma um monte de hamburgueres.

Dê tchau

Digite **Katie Brayshaw** para dar tchau.

Feliz

Digite **Melanie Warn** para deixar todo mundo feliz.

Pagamento duplo

Digite **John Mace**.

Pensar

Digite **John Wardley**.

Mais rápido

Digite **Damon Hill** ou **Michael Schumacher**.

WILD METAL



Todas as armas

Durante o jogo, aperte A, A, → Y, A, →.

Inimigos amigáveis

Durante o jogo, aperte B, ↓ A, ↓ X, Y.

Energia total

Durante o jogo, aperte ↓ ↓ A, X, B, X.

Invencibilidade

Durante o jogo, aperte Y, → B, ← X, ↓.

Pular de fase

Durante o jogo, aperte ↑ → B, Y, ↓ ←.

Revelar os locais dos tokens

Durante o jogo, aperte Y, B, A, ← ↓ ↓.

Speed Boost

Durante o jogo, aperte ↑ X, ↓ B, A, Y.

PUYO PUYO PARTY



Jogue com Dark Arle

Selecione o modo para dois jogadores. Em seguida, na tela de seleção de personagem, segure R e aperte A.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



Aerial Reaver

Pause o jogo, segure L e R e aperte A, → ↑ ↑ Y, ← ← → ↑.

Todas as habilidades

Pause o jogo, segure L e R e aperte ↑ ↑ ↓ → → ← B, → ← ↓. Vale para Constrict, Force Prjectilo, Phase, Swimming, Wall Climb e Wall Crawl.

Fire Reaver

Pause o jogo, segure L e R e aperte ↓ ↑ → ↑ ↓ ← B, → ↓.

Force Glyph

Pause o jogo, segure L e R e aperte ↓ ← Y, ↓ ↑.

Kain Reaver

Pause o jogo, segure L e R e aperte A, B, → Y, ← ← → ↑.

Aumentar a energia

Pause o jogo, segure L e R e aperte → B ↓ ↑ ↓ ↓.

Aumentar a magia

Pause o jogo, segure L e R e aperte Y → ↓ → ↑ Y ←.

Abrir todos os Warp Gates

Pause o jogo, segure L e R e aperte ↑ ↑ ↓ → → ← B, → ← ↓.

Restaurar a energia

Pause o jogo, segure L e R e aperte ↓ B, ↑ ← ↑ ↓.

Restaurar a magia

Pause o jogo, segure L e R e aperte → → ← Y → ↓.

Sound Glyph

Pause o jogo, segure L e R e aperte → → ↓ B ↑ ↑ ↓.

Stone Glyph

Pause o jogo, segure L e R e aperte ↓ B ↑ ← ↓ → →.

Sunlight Glyph

Pause o jogo, segure L e R e aperte ← B ← → → ↑ ↑ ←.

Water Glyph

Pause o jogo, segure L e R e aperte ↓ B, ↑ ↓ →.

Aumentar a energia para a próximo level

Pause o jogo, segure L e R e aperte → A, ← Y, ↑ ↓.

MONSTER RANCHER



Henger Monster

Para conseguir o Henger, você precisa achar cinco pedaços de bonecas durante a Desert Expedition. Em seguida, leve seu monstro até a A Class para ser convidado para a Winter Invitational, que tem como prêmio a Clay Doll. Você vai precisar levar uma criatura inteligente com a Clay Doll para a Stone Tablet, que era ilegível antes, na Desert Expedition. Depois de ler a Tablet, esse monstro vai ficar com uma marca circular nas costas. Combine-o com outra criatura e use a Clay Doll. Henger vive de 6 a 9 anos e tem altos STR, SKI, SPD e INT.

Magic Monster

Primeiro encontre um pure Gali e um pure Monol. Combine-os e adicione o item Old Mirror (você encontra na expedição com Karn). O homem do laboratório vai dizer que é uma péssima combinação, mas insista e crie o Magic Monster.

Nya Monster

Chegue ao ano de 1026, sempre checando os itens para revelar se há alguns novos. O sexto ou sétimo item é o Cat Doll. Compre-o por 1000G e use-o para criar dois monstros. Você vai receber o Nya Monster.

Scribble, Sketch e Doodle

Para conseguir o Scribble, crie um pure Monol e leve o fame para mais de 80. Agora entre no Lower Class Tournament e abaixe a fame para menos de 65. Depois do torneio, seu monstro vai estar coberto por pichações. Para produzir um Doodle, crie um Scribble com outro Monol. E para conseguir um Sketch, combine um Scribble com outro monstro.

Música secreta

Ponha o CD para tocar a música 2. Você vai conferir um som bem bizarro.

Chocando minhocas

Para chocar uma minhoca de forma aleatória, siga o procedimento normal e, quando ela estiver com 3 anos, veja se é a semana do Official June Tournament. Se fizer certo, depois que a Holly falar sobre o torneio, a tela vai ficar preta e vai ter um casulo grande no meio. Para conseguir o que quer, salve na terceira semana de junho e continue chocando. Também funciona nas habilidades de sua minhoca.

DANCE DANCE REVOLUTION: 2ND REMIX



Mais opções

Na tela título, segure B enquanto seleciona a opção modo Arcade para ter acesso às opções VS., Single Play, Couple e Double.

Todas as músicas

Selecione o modo Arcade, leve o cursor até Hard e aperte → → →, selecione Hard e comece o jogo.

Modo secreto

Selecione o modo Arcade, escolha qualquer nível de dificuldade e aperte o direcional analógico em qualquer direção. Agora aperte ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓.

Modo Mirror

Selecione o modo Arcade, escolha qualquer nível de dificuldade e aperte o direcional analógico em qualquer direção. Agora aperte ← → ← → ← → ← →.

Modo Little

Selecione o modo Arcade, escolha qualquer nível de dificuldade e aperte o direcional analógico em qualquer direção. Agora aperte ← ↓ → ↓ ← ↓ → ↓ ↑.

Seleção de personagem e arrow

Selecione o modo Arcade, escolha qualquer nível de dificuldade e aperte o direcional analógico em qualquer direção.

SEGA GT



Novas corridas

Termine todas as corridas Normal e Event para ter acesso às corridas Front Drive Car Cup, Rear Drive Car Cup, 4W Drive Car Cup.



COOLBOARDERS 4



Controle do replay

Durante os replays, segure R1 ou R2 e depois ↓ para parar, ← para câmera lenta e → para ver rápido.



DICAS

SPYRO RIPTO'S RAGE



Caixa de tesouro na caverna

Você deve obedecer aos seguintes pré-requisitos:

- 1- saber o headbash move;
- 2- matar todos os earthshapers, alguns deles podem ser empurrados para a lava;
- 3- completar os Hunter's tasks (Alchemist Escort e Earthshaper Bash);
- 4- matar pelo menos 14 inimigos nessa área. Siga as instruções para resgatar Raun. Entre na quarta porta, siga pelo túnel e, assim que sair, vai descer uma rampa estreita. Siga em frente e à esquerda, mas, assim que ela seguir para a direita, pule pelo lado esquerdo e aterrisse na caverna do tesouro. Pule novamente e destrua a caixa do tesouro.



Hockey Games em Colossus sem tempo

Quando estiver no

Colossus, na Summer Forest, vá para o Hockey Stage. Se sair da arena e voltar para o jogo, ele vai ficar sem tempo, mas você só tem uma chance, se não a pastilha desaparece. Se marcar o gol, você vai para um modo de dois jogadores. Saia e entre novamente. A pastilha nunca desaparecerá e o jogo terá tempo infinito.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS



Caverna secreta em Whoopie World

Vá até a Paint Misbehavin e pule da extremidade segurando B. Você vai ficar preso a uma bola com o Tractor Beam. Agora pule na caverna ao lado.

Entrada secreta em Clowny Island

Vá até as dunas e, quando descer a rampa, siga pela direita. Você vai encontrar um galho com abelhas. Vá em frente.

CHU CHU ROCKET



Modo Hard

Termine todos os 25 quebra-cabeças normais.

Modo Mania

Termine todos os 25 quebra-cabeças do modo Special.

Modo Special

Termine todos os 25 quebra-cabeças do modo Hard.

BIOHAZARD 2



Munição infinita

Na tela de seleção de item, aperte ↑↑↓↓← →←→R.

DIE HARD TRILOGY 2



Seleção de fase

No menu principal digite, LI, LI, ○○□□.

Visão em primeira pessoa

Pause o jogo e digite ○○△△□□ no modo Action/adventure. Se você digitar no tempo certo, a mensagem Cheat Enabled vai aparecer.

Auto-reload

Pause o jogo e digite □□△△○○ no modo Arcade. Se você digitar certo, a mensagem Cheat Enabled vai aparecer.

Cabeção

Pause o jogo e digite RI, RI, LI, LI, △△ no modo Arcade. Se você digitar no tempo certo, a mensagem Cheat Enabled vai aparecer.

Modo Skeleton

Pause o jogo e digite ○□△△□○ no modo Arcade. Se você digitar no tempo certo, a mensagem Cheat Enabled vai aparecer.

Modo Pop top

Pause o jogo e digite □□○○ RI, RI no modo Arcade. Se você digitar no tempo certo, a mensagem Cheat Enabled vai aparecer.

Modo Slow-motion

Pause o jogo e digite △, LI, △, LI, △, LI no modo Arcade. Se você digitar no tempo certo a mensagem Cheat Enabled vai aparecer.



CRAZY TAXI



Modo Expert

Na tela de seleção de personagem, segure L + R + Start. Se fizer certo, a palavra Expert vai aparecer no canto inferior esquerdo. Neste modo não aparece nenhum indicador.



Táxi especial

Na tela de seleção de personagem, aperte rapidamente L, R, L, R, L, R. Em seguida, selecione um personagem para pilotar uma bicicleta em vez de um táxi. Ou complete todas as 16 fases Crazy Box para ter acesso aos táxis especiais de cada personagem. Você pode fazer isso nos modos Original, Crazy Box e Arcade. Para selecionar a bicicleta no modo Crazy Box, leve o cursor para a esquerda de Gus na tela de seleção de personagem. Para selecioná-la nos modos Original ou Arcade, aperte ↑ na tela de seleção de personagem.

Desativar flechas indicadoras

Antes de a tela de seleção de personagens aparecer, segure R + Start. Se fizer certo, a mensagem **No Arrows** vai aparecer no canto inferior esquerdo.

Desativar indicadores de destino

Antes de a tela de seleção de personagens aparecer, segure L + Start. Se fizer certo, a mensagem "No Destination Mark" vai aparecer no canto inferior esquerdo.

Modo Another Day

Na tela de seleção de personagens, aperte R e segure para selecionar o motorista. Se fizer certo, a mensagem Another Day vai aparecer. Este modo modifica várias posições no jogo.

Opções extras

Comece o jogo nos modos Original ou Arcade. Em seguida, aperte B no controle 3 para mudar para a perspectiva em primeira pessoa. Agora aperte Y no controle 3 para mudar para uma outra visão, aperte X cinco vezes no controle 3 para conferir um velocímetro e aperte A no controle 3 para desativar.

GRAN TURISMO 2



Super License

Ganhe todas as licenças (A, B, International A, International B e International C) para ter acesso à opção Super License.

Corrida Event Synthesizer

Ganhe a Super License para ter acesso à corrida Event Synthesizer no Gran Turismo League.

Créditos finais

Ganhe todas as corridas no Gran Turismo League para ter acesso aos créditos finais no Arcade disc.

Prêmio da licença A-Class

Ganhe Gold Rating no teste da licença A-Class para ganhar o Dodge Concept.

Ganhe créditos rapidamente

Ganhe a GT League, Rally ou Special Event. Venda o carro bônus e corra no circuito novamente.

Créditos finais do modo Arcade

Ganhe todas as 23 pistas no modo Arcade e no nível de dificuldade hard.

Prêmio da licença B-Class

Ganhe Gold Rating na licença B-Class para conseguir o Spoon Honda S2000.

Carros bônus no modo Arcade

Ganhe em uma pista no modo Arcade e no nível de dificuldade normal.



Carro de Mark Martin da Nascar

Vá até o vendedor da Ford, entre no

Lineup 2 e compre o Ford

Taurus SHO '99, que custa \$30, 980. Tenha à mão \$85 mil. Agora vá para a área de ajuste e coloque itens de corrida no seu carro.

Dobre seu dinheiro e o espaço da garagem

Em Gran Turismo 2, sua garagem só comporta 100 carros. Vamos supor que você tenha 100 carros e \$10 milhões em dinheiro. Salve seu jogo em dois Memory Cards diferentes. Use um deles para sua primeira garagem e o outro para a segunda. Agora pegue o primeiro Memory Card e venda todos os carros piores e salve novamente. Pegue o segundo Memory Card, carregue, venda os carros melhores

e salve no mesmo Memory Card. Mantenha seus melhores carros no primeiro e todos os outros no segundo. Você tem agora o dobro de espaço na garagem e o dobro de dinheiro, conseguindo em suas vendas. Para transferir carros de uma garagem para a outra, use o modo Transfer no menu principal, comprando carros uma da outra. Nisso você não perde dinheiro. Quando a garagem encher, faça tudo de novo.

Pistas invertidas no modo Arcade

Ganhe uma corrida no modo Arcade e no nível de dificuldade Hard.

Prêmio da Super License

Consiga Gold Rating em todas as provas da Super License para ganhar o Toyota GT-ONE.

Prêmio da International-A Class

Consiga Gold Rating em todas as provas da International-A Class para ganhar o Mitsubishi FTO LM Edition.

Prêmio da International-B Class

Consiga Gold Rating em todas as provas da International-B Class para ganhar o Honda Del Sol LM Edition.

Prêmio da International-C Class

Consiga Gold Rating em todas as provas da International-C Class para ganhar o Mitsubishi 3000 GT LM Edition.

O melhor carro do jogo

Selecione o Suzuki Escudo Special Edition. Este é o melhor carro, mas custa "apenas" 2 milhões de dólares.

Carros da S-Class no modo Arcade

Passe nos primeiros 5 testes (B, A, International-C, International-B, and International-A) no modo Simulation.

HP extra em corrida de HP limitada

No Simulation Disc você pode usar um carro com até 5 a mais de HP. Compre um item como Race Mufflers e não equipe seu carro com ele. Antes da corrida, entre no settings e equipe-o.

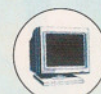
VIRTUAL SPRINGFIELD



Seleção do local

Durante o jogo, aperte Alt + F3 para entrar no mapa. Em seguida, segure Shift + V + S para escolher o destino.

THIEF



Basketball Court

Essa dica só pode ser usada no Expert Mode do estágio de treinamento. Após uma luta de espadas com o oponente humano, vá rapidamente para a mesa com os três itens e pegue a chave. Dê a volta e vá para área onde o oponente estava, pois ele pode ter voltado pra lá. Quando estiver lá, ande até encontrar uma porta e use a chave.

Dinheiro extra no modo de treinamento

Ao dirigir-se para a porta vermelha de saída, vá rapidamente para o norte. Haverá uma mesa com uma espécie de vidro dourado sobre ela. Pegue o tal vidro para ganhar 50 dólares extras para gastar no próximo estágio.

Tempo extra no modo de treinamento

No estágio de treinamento, depois de passar pelas salas de silêncio e invisibilidade, você vai para o treinamento de combate. Você vai apanhar suas armas e descer por uma escada para a direita. Se você pular sobre o muro, o jogo não registra sua presença e você pode treinar enquanto quiser.

Pular de fase

Quando estiver jogando, pressione CTRL-ALT-SHIFT-END. Assim, você conseguirá mudar de estágio.

VANDAL HEARTS 2



Modo advanced

Na tela Press Start, aperte rapidamente ↑↑↓↓ ←→←→, R1 no controle 2. Se fizer certo, a mensagem Advanced Mode vai aparecer no canto da tela. Este modo deixa o jogo bem mais difícil.

BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT



Seleção de fase, invencibilidade, todas as armas e mais

Seleção de fase: **8ODYS**

Invencibilidade: **HPPYHPPY**

Todas as armas: **RCKTSDGLR**

Brandon gang: **NNKNHCKS**

Custom 1 gang (M2 Hydra Tank) no modo

Multiplayer: **TRDDYBRKKS**

Fase bônus no modo Campaign: **WRDRB** para ativar uma fase secreta após completar o modo Campaign.



DICAS GAMESHARK



FEAR EFFECT (versão americana)

Munição infinita SMG	80081820 03E7	
	8008DF16 03E7	
Munição infinita .90 Pistol	8008DF96 03E7	
Munição infinita Assault Rifle	8008DF1E 03E7	
Munição infinita	D003DCE0 0002	
	8003DCE2 2400	



(versão 3.2)

Parar o tempo	D0028508 0008	8002850A 2400
Sem Fear	D0047D88 0068	80047D8A 2400
Parar o cronômetro	D00AFA2C 18F0	800AFA2E 2400

Códigos para as armas de Hana

Obter duas pistolas .90	8008DF10 0002	8008DF12 6363
Obter a SMG	8008DF14 0002	8008DF16 6363
Obter a Shot Pistol	8008DF18 0002	8008DF1A 6363
Obter o Assault Rifle	8008DF1C 0001	8008DF1E 0063
Obter a Shotgun	8008DF24 0001	8008DF26 0063
Obter a HK V Assault Rifle		8008DF28 0001
		8008DF2A 0063

Códigos para as armas de Royce

Obter a .90 Pistol	8008DF94 0002	8008DF96 6363
Obter a SMG	8008DF98 0002	8008DF9A 6363
Obter a Shot Pistol	8008DF9C 0002	8008DF9E 6363
Obter o Assault Rifle	8008DFA0 0001	8008DFA2 0063
Obter a Shotgun	8008DFA8 0001	8008DFAA 0063
Obter a MK V Assault Rifle		8008DFAC 0001
		8008DFAE 0063

Código para as armas de Deke

Obter a .90 Pistol	8008E018 0002	8008E01A 6363
Obter a SMG	8008E01C 0002	8008E01E 6363
Obter a Shot Pistol	8008E020 0002	8008E022 6363
Obter o Assault Rifle	8008E024 0001	8008E026 0063
Obter a Shotgun	8008E02C 0001	8008E02E 0063
Obter a MK V Assault Rifle		8008E030 0001
		8008E032 0063

FEAR EFFECT (versão japonesa)

Munição infinita para a Smg	80081820 03E7	
	8008DF16 03E7	
Munição infinita para a .90 Pistol	8008DF96 03E7	
Munição infinita para o Assault Rifle	8008DF1E 03E7	



(versão 3.2)

TARZAN



Moedas infinitas	810DD230 0088
Energia infinita	811921C0 0120
Vidas infinitas	800DD252 0009
Fruta vermelha infinita	81192098 0063
Fruta verde infinita	81192096 0063
Fruta roxa infinita	8119209A 0063
Todas as letras	810DD224 00F0



(versão 3.0)

WINNING ELEVEN 4



Pontos infinitos no modo Master League

300FA1ED 0063

Jogo rápido 8007B442 0180

Times secretos 80072FD6 FFFF

80072FD8 FFFF

Galeria completa 80072FD4 FFFF

Jogadores sempre na melhor condição física (jogador 1)

D007547E 01FF B016000C 00000000

80063C02 0000 D007547E 0CFF

B016000C 00000000 80063D0A 0000

Jogadores sempre na melhor condição física (jogador 2)

D007547E 01FF B016000C 00000000

80063D0A 0000 D007547E 0CFF

B016000C 00000000 80063C02 0000

Juiz gigante 8007A618 1F40 8007A61C 1F40

8007A620 1F40

Jogadores Gigantes (jogador 1)

E007547E 01FF0006 B00B0388 00000000

80075868 1F40 B00B0388 00000000

8007586C 22BB B00B0388 00000000

80075870 1F40 80051408 4F4A

8005140A 454B 8005140C 0A52

E007547E 0CFF0006 B00B0388 00000000

80077F40 1F40 B00B0388 00000000

80077F44 22BB B00B0388 00000000

80077F48 1F40

Jogadores Gigantes (jogador 2)

E007547E 01FF0006 B00B0388 00000000

80077F40 1F40 B00B0388 00000000

80077F44 22BB B00B0388 00000000

80077F48 1F40 80051408 4F4A

8005140A 454B 8005140C 0A52

E007547E 0CFF0006 B00B0388 00000000

80075868 1F40 B00B0388 00000000

8007586C 22BB B00B0388 00000000

80075870 1F40

Superchute (jogador 1)

D007547E 01FF B00B0388 00000000

80075B90 02D8	80051408 4F4A
8005140A 454B	8005140C 0A52
D007547E 0CFF	B00B0388 00000000
	80078268 02D8
Superchute (jogador 2)	D007547E 01FF
	80078268 02D8
	8005140A 454B
	D007547E 0CFF
	B00B0388 00000000
	80075B90 02D8

Final instantâneo (aperte R1+R2)	
D00753CC 000A	800754A8 0000
D00753CC 000A	800754AC 0000

CHASE THE EXPRESS

Hp infinito	80010402 1000
Munição e itens infinitos	
B0080002 00000000	3001045C 00FF
Iniciar o jogo com a arma especial	
3001045D 0033	3001045F 0036
30010461 0002	30010463 002E
Infinitos Health Pack	80010464 00FF
Box de armas com espaço ilimitado	B0200002 00000000
	30010470 00FF

VAGRANT STORY

Código de velocidade	D001F8BC FFE9
	8001FE8C 0001
Tempo de jogo 00:00:00	D004267E 0062
	80042682 ACA0
Hp no máximo	D0008528 0000
	8011F258 03E7
Barra de Hp longa	D0008528 0000
	8011F25A 03E7
Mp no máximo	D0008528 0000
	8011F25C 03E7
Barra de Mp longa	D0008528 0000
	8011F25E 03E7
Sempre Risk Zero	D0008528 0000
	8011F260 0000

ROAD RASH JAIL BREAKER

Energia infinita	800D5766 5A5A
Infinite Bike Damage	800D577C 4040
* Todas as armas	800D81E4 FFFF
	800D81E6 FFFF
** Vença sempre	300D577F 0001
Nitro infinito	300D81EC 000A
Parar o tempo	800D5D48 0000

* É preciso pegar uma arma antes

** A vitória vai aparecer na tela de estatísticas da corrida

STRIDER I E 2

Código de destravamento (Strider 1)	
0D0011A1A 1040	80011A1A 1000

Código de destravamento (Strider 2)	
D01F4DE6 1040	801F4DE6 1000

Códigos para o Strider 1

Sem danos	D004C226 8007	8004D6EA 0000
	D004C226 8007	8004D6EC 0192

Vidas infinitas jogador 1	30062ACA 0063
---------------------------	---------------

Vidas infinitas jogador 2	30062B2E 0063
---------------------------	---------------

Tempo infinito		
	D004C226 8007	80062C02 00F0
	D008F97E 2442	8008F97C 0000

Códigos para o Strider 2

Hp sempre no máximo	800AB99A 000F	800AB99C 000F
	D00AB99C 000F	800AB998 0008

Pontuação máxima	800D9D54 E0FF	800D9D56 05F5
------------------	---------------	---------------

Tempo infinito	800D9D6A 6363
----------------	---------------

NBA JAM 2000

Turbo infinito time 2-P1	8115B50A FF00
Time sem turbo 2-P1	8115B50A 0000
Turbo infinito 2-P2	8115B50E FF00
Time sem turbo 2-P2	8115B50E 0000
Turbo infinito 1-P1	8115B512 FF00
Time sem turbo 1-P1	8115B512 0000
Turbo infinito 1-P2	8115B516 FF00
Time sem turbo 1-P2	8115B516 0000
Sem contagem regressiva de arremesso	811378DE 0016
Tempo infinito de violação	8113783A 005D

COMO USAR OS CÓDIGOS

- 1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.
- 2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão  (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.
- 3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.
- 4 - Escolha a opção "new code".
- 5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)
- 6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando  (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte  (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.
- 7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.
- 8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
- 9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".



DETONADO

Muitos clássicos em um jogo só

Vagrant Story

9.8

Square	Controle - menus ágeis	10
Ação/RPG	Diversão - todos os gêneros	10
Memory Card	Gráfico - que texturas!	10
1 jogador	Som - medo e terror	9

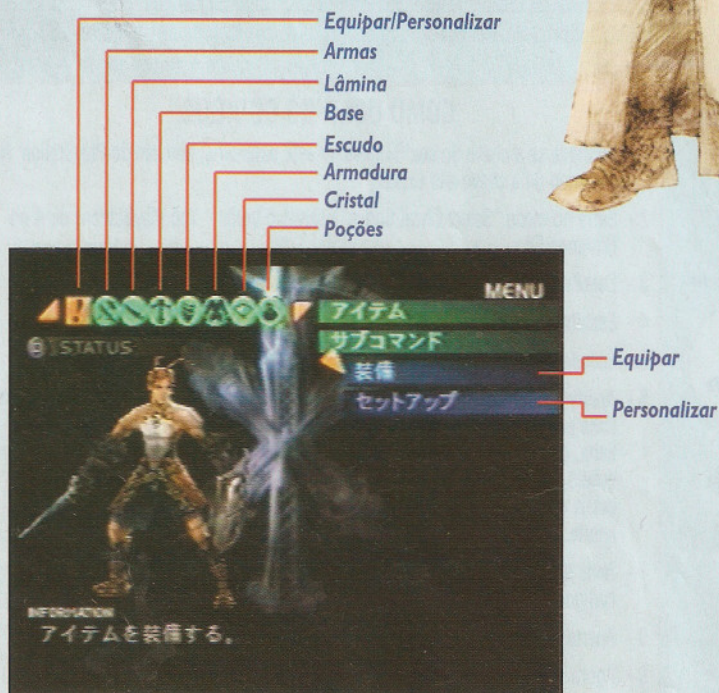


Por Marcelo Kamikaze

Uma mistura de elementos de **Resident Evil**, **Metal Gear Solid** e **Final Fantasy**. Deu pra interessar. Pois é isso que você vai encontrar em **Vagrant Story**, título da Square com muita ação, aventura e RPG. Na Idade Média, num lugar chamado Lea Monde, as facções Knight of the Crimson Blade e Mullenkamp Cult estão em guerra. Você será Ashley Riot, agente da Valendia Knights of Peace's, e terá como inimigo o manipulador de mentes Sydney Losstarot, líder da Mullenkamp Cult. Ashley carrega consigo um complexo de culpa, pois acredita que se não estivesse sempre fora de casa por causa do trabalho, teria evitado a morte de sua mulher e de seu filho. Ashley enfrentará monstros e colherá informações para encontrar Sydney. Os gráficos de **Vagrant Story** são excelentes, os polígonos não têm falhas, a luz é impecável e a texturização também é muito boa. Para chegar ao final do game gastam-se pelo menos 70 horas e, apesar de difícil, o jogo tem outras qualidades: a movimentação pelos cenários medievais é bem realista e o som chega a assustar de tão apavorante. Não é só a grife Square que está presente. Desta vez, a qualidade também veio.



MENU DE ITENS



COMANDOS

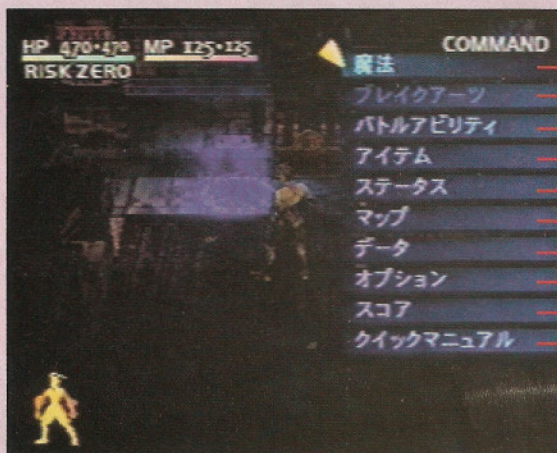
- △ - menu principal
- X - abrir porta/ recolher arma
- - sacar arma
- L1/R1 - rotacionar a câmera
- L2 - menu rápido
- Start - visão em primeira pessoa

DICAS GERAIS

- É sempre possível voltar pelo mesmo caminho utilizado na vinda
- Recolhendo a arma, o Risk diminui mais rápido
- Caso encaixe as caixas de forma errada, saia e entre de novo na sala
- Magias são obtidas por uso de itens que geralmente são unitários

MENU PRINCIPAL

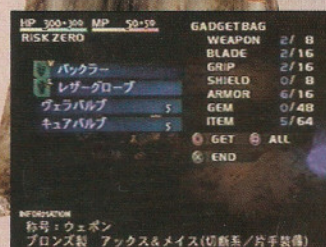
(aperte Δ durante o jogo)



- 魔法 Magias
- ブレイクアーツ Habilidades especiais
- バトルアビリティ Habilidades de batalha
- アイテム Itens
- ステータス Status
- マップ Mapa
- データ Save/Load
- オプション Options
- スコア Pontuação
- クイックマニュアル Guia rápido



Labirinto 1



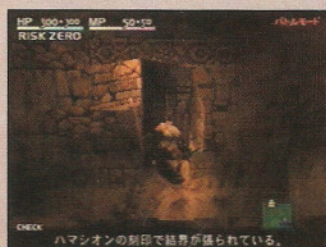
Procure sempre pegar todos os itens do baú. Se a sua quantidade de armas estiver superlotada, é possível desmontá-la



Pegue as caixas e empilhe-as. Suba para alcançar a parte mais alta



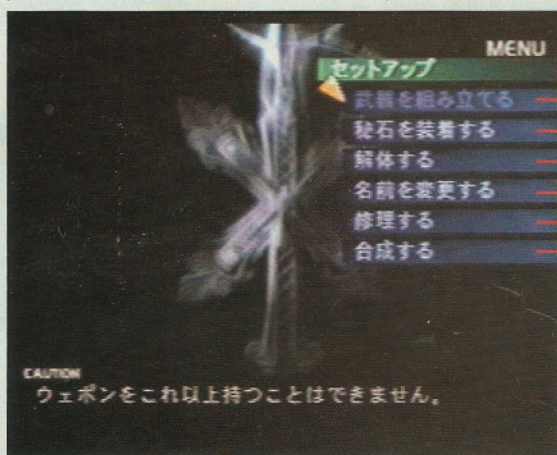
Contra os primeiros inimigos, acerte a cabeça, pois vai estar desprotegida



Decore o local dessa porta, (aparece com um cadeado no mapa), ela será importante mais para frente

FUNDIÇÃO/CONSTRUÇÃO

(Acionar nas casas de fundição- aperte Δ e entre no menu Setup)



- 武器を組み立てる Colocar base/cristal
- 秘石を装着する Trocar/colocar cristal
- 解体する Desmontar
- 名前を変更する Renomear
- 修理する Consertar
- 合成する Fundir

CAUTION
ウェポンをこれ以上持つことはできません。

MENU RÁPIDO

(aperte L2 durante o jogo)



- アイテム
- Habilidades de defesa
- Habilidades com a arma
- Habilidades de ataque

magias



DETONADO

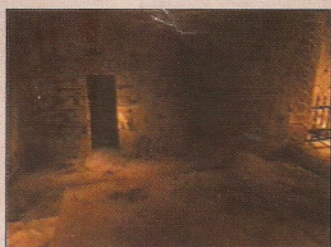
VAGRANT STORY™



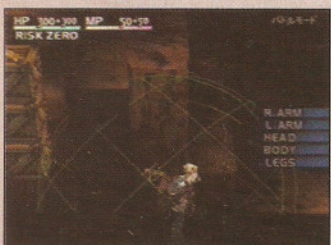
Os baús de cor verde são contêineres (como os baús de Resident Evil). Coloque seus itens neles



Na primeira opção você coloca os itens, na segunda, você os retira. Ao sair, sempre clique no OK e salve para que os itens permaneçam no baú



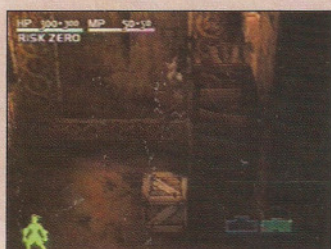
Use a visão em primeira pessoa para achar passagens escondidas que, geralmente, ficam no alto



Atire na caixa e pegue aquela que estiver mais acima na pilha. Leve-a para a parte que precisa ser alcançada



Contra o lobo, procure ficar no alto atacando, assim ele não irá alcançá-lo



Encaixe a caixa como na foto, pule e agarre-se para alcançar o topo



Posicione a caixa como indica a foto. Suba nela e agarre o topo. Puxe a alavanca e saia correndo para a porta que se abriu



Contra o chefe, acerte-o na cabeça. Não fique na parte de cima, a não ser que esteja usando o arco-e-flecha



Mais ao topo da sala do chefe existe um baú



Contra esse chefe, acerte no Chest. Use os combos. Para usar as habilidades de defesa vale a mesma dica. Quando o inimigo atacar e o sinal ! aparecer, aperte o botão desejado



Ao sair da sala do chefe (pelo mesmo lugar em que entrou) você vai ganhar as habilidades de batalha. Elas se dividem em habilidades de defesa e de ataque. Elas devem ser colocadas nos botões ○, □ e △



Nessa sala, posicione a caixa como na foto para alcançar a entrada da sala secreta mais ao topo



Treine os combos no boneco e aperte o botão na hora que aparecer o sinal de ! sobre a cabeça de Ashley



Abuse dos combos contra esse fantasma, é preciso matá-lo antes que o tempo termine



Volte à porta que estava trancada (aquela com o símbolo de cadeado no mapa) e entre nela



Empurre a pedra como indicado na foto



Fique nesta posição acertando flechas na cabeça dos zumbis



Empurre a caixa para frente do baú para poder abri-lo



Deixe as caixas conforme a primeira foto, pegue a caixa de madeira e coloque-a por cima do bloco de pedra para alcançar a entrada



Empilhe as caixas como indicado na foto e passe por cima das ruínas



Acerte as pernas do monstro de pedra



Um pouco mais para frente existe outro chefe, acerte-o na sua cabeça

Labirinto 2



Depois de uma breve passagem sobre a luz do dia, é hora de entrar novamente na escuridão de outro labirinto. Logo de cara, para matar o dragão, acerte suas asas



Contra esse chefe de fogo, acerte seus braços

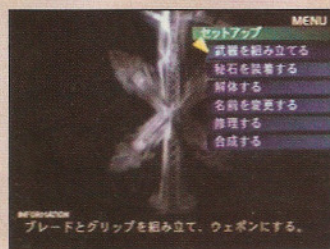


Empilhe as caixas e pule sobre a pequena plataforma flutuante

Vilarejo



Entre nessa porta para ir à casa de fundição



Use esse menu para criar novas armas ou fortalecer as que já possui. Para obter mais informações, consulte as primeiras páginas do detonado



O caminho correto está meio escondido. Pule sobre as pedras e siga adiante



Pule nesse local e entre na passagem mais à frente

Labirinto 3



Contra esse chefe, acerte sua boca

Floresta



É muito fácil se perder na floresta. Para se orientar melhor, use o mapa e a bússola



Vá ao local marcado em 1 na foto, mate o chefe e depois vá para o local marcado em 2 no mapa



Mais uma vez, acerte o chefe na cabeça



Esse inimigo é duro de matar. Caso ele o perturbe, fuja dele



Fique próximo de Sydney para que ele possa ajudá-lo melhor. Ataque o braço direito do inimigo

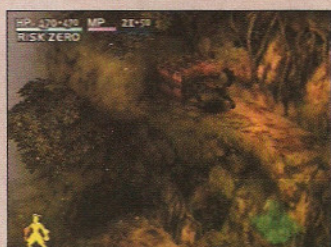


Contra esse chefe, acerte seu abdômen. Use o item para diminuir a barra de Risk se encontrar dificuldades



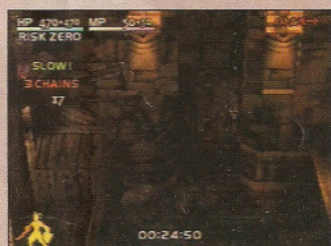
DETONADO

VAGRANT STORY



Não perca esse baú de jeito nenhum, ele tem itens importantes

Corredor

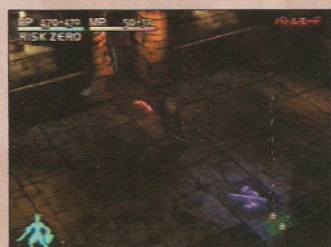


Mate o fantasma o mais rápido possível. A melhor maneira de fazer isso é usando a habilidade de ataque que retira o MP do inimigo

Vilarejo



Contra esse chefe, acerte seus braços



Essas salas só poderão ser abertas se você pegar as chaves mais para frente. Nelas há um tipo de minigame em que é medido o tempo para derrotar os principais chefes do jogo



Suba pelas caixas para alcançar esse local

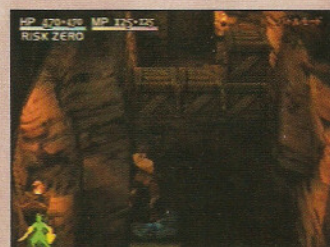


Siga mais para frente e abra esse portão

Labirinto 4



Destrua uma das caixas, pegue a que sobrar, coloque-a rente à plataforma flutuante e pule sobre essa última



Pule na plataforma e use o arco para destruir as caixas que impedem que você alcance a outra extremidade

Vilarejo



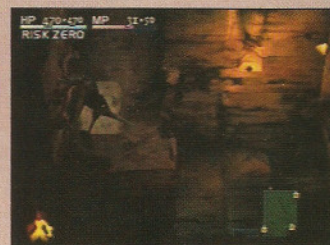
Suba nesse local que fica ao lado da casa de fundição



É preciso matar esse chefe em tempo limitado. Acerte a barriga dele abusando dos combos



Entre por essa porta para ter acesso a mais um labirinto



Suba até o topo dessa parte para poder sair. Para abrir a porta será preciso derrotar todos os inimigos da sala



Pise nesse lugar para recuperar sua energia

Labirinto 5



Contra esse inimigo, acerte-o na barriga



Corra atrás do rabo do dragão e acerte-o



Use a habilidade de retirar o MP do inimigo para derrotá-lo com mais facilidade



Concentre seu ataque apenas em um dos inimigos. O HP deles é medido em conjunto



Não perca nenhum baú, eles possuem chaves importantes que poderão abrir partes anteriores do mapa



Verifique nos mapas anteriores e procure o cadeado marcado como unlockable. Faça o caminho que achar melhor até esse outro labirinto



Labirinto 6



Contra esse chefe, acerte o Chest



As chaves sempre vão estar em amarelo. Consulte todos os mapas do jogo e verifique os cadeados simbolizados como unlockable para voltar depois



Siga para essa parte do labirinto para pegar a chave mais importante do jogo



Pule conforme a primeira foto. Coloque as caixas como indicado na segunda foto. Suba nelas



Nessas passagens, fuja do fantasma. Na descida, todo santo ajuda



Destrua somente uma caixa e suba na pilha



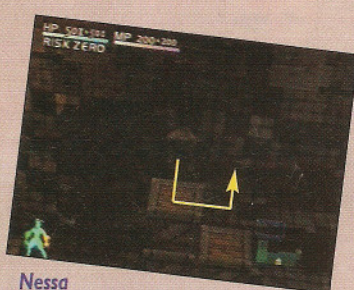
Acerte a cabeça do chefe (parece que eu já falei isso antes...)



Contra esse chefe, mude o alvo: acerte suas pernas



Posicione as caixas como na sequência mostrada pelas fotos. O segredo é colocar a caixa de forma que você possa subir numa e empurrar a outra



Nessa parte do segredo é colocar as caixas de maneira que sirvam de apoio para deslizar outra caixa por cima



Esse chefe é uma repetição do primeiro cara do jogo. Contra ele, porém, ataque o braço direito do cara



Verifique o mapa como indicado na foto e vá para a porta com o cadeado marcado como unlockable



Empurre o bloco de pedra para escorar o bloco deslizante e fazê-lo parar. Empurre-o para frente e coloque a caixa de madeira por cima dele. Suba na caixa para alcançar o topo





DETONADO

VAGRANT STORY



Logo em seguida, deixe as caixas como aparecem na foto para alcançar a porta no alto

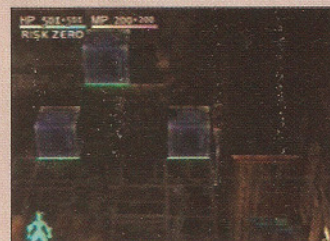


As portas vão travar, derrote todos os monstros da sala para liberá-las



Acerte o corpo desse chefe. Use a magia para aumentar o seu STR para derrotá-lo mais facilmente

Vilarejo/Catedral



Antes de entrar na catedral, ande um pouco no vilarejo. Vá à casa de fundição para obter suas últimas armas novas. Nessa passagem,

empurre a caixa deslizante do armário por cima de outra caixa deslizante para voltar à porta da catedral



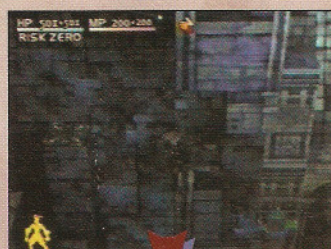
Preapare-se, pois na catedral praticamente só existem chefes e quebra-cabeças difíceis. Contra esse chefe, use magias de gelo e água



Seguindo para a esquerda do chefe de fogo, existe outro chefe. Acerte-o na boca



Contra esse chefe, acerte magias de trovão



Para chegar ao outro lado, pule como indicado na primeira foto. Em seguida, pule bem na ponta, de forma a fazer um pulo de 180° para direita e para baixo



Não dê folga para esse cara. Acerte-o na cabeça e procure não errar os combos



Na lateral dessa sala existe uma pequena passagem. Passe por ela, pule e puxe a alavanca



Pule para a direita da alavanca e entre por essa porta



Nessa sala, vá para a parte mais alta e, em seguida, pule para entrada à direita



Derrote os monstros da sala para pegar os itens no baú



Deixe as caixas deslizantes nessa posição. Em seguida empurre a caixa para frente - como indicado na foto - e depois em direção ao baú. Suba na caixa e abra o baú. Desça pela plataforma flutuante nessa mesma sala





Desça no buraco e deixe as caixas de madeira como mostra a primeira foto desta sequência. Use-as para escorar as caixas deslizantes e deixá-las enfileiradas, como na segunda foto. Empurre uma das caixas de madeira para o buraco e as caixas deslizantes por cima dela. Por último, empurre a segunda caixa de madeira deixando o posicionamento das caixas como na segunda foto. Destrua a caixa de madeira que está por baixo e empurre a segunda caixa de madeira em direção ao baú



Acerte a cabeça desse chefe



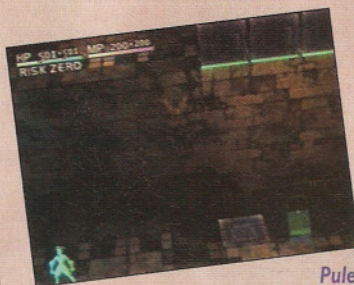
Verifique o andar com a porta marcada como unlockable e vá até lá



Acerte combos na cabeça do dragão e use a magia que aumenta o seu STR para ajudar



Empurre as caixas como na sequência de fotos e suba na caixa deslizante que está no alto



Pule na direção diagonal esquerda para alcançar o topo, evitando o bloqueio imposto pelas caixas de cima



Acerte esse cara na cabeça e evite gastar MP



Salve o jogo logo depois de subir nessa plataforma, pois o pior está por vir

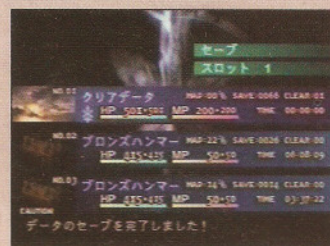


O último chefe tem duas partes. Nessa primeira parte, acerte seu corpo. Tente não errar os combos e use a magia de cura sempre que necessário



Use o item para diminuir a barra de Risk. Acerte o último chefe...advinha onde... Se falou na cabeça, acertou na mosca, ou melhor, no chefe!

FIM



Sydney se arrepende do mal causado e é perdoado antes de se matar. Ashley volta ao serviço ainda como agente da VKP. Com a mente apenas no trabalho, ele continua seu serviço. Não desligue o videogame até que o Save Game do Clear Game seja feito. Você vai começar o jogo com os itens que terminou, incluindo armas e todas as magias acumuladas





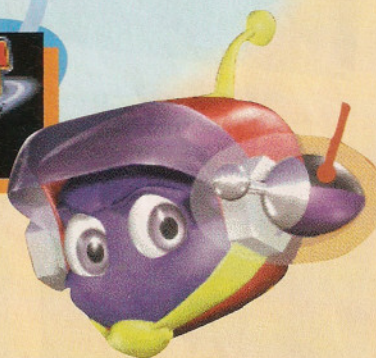
DETONADO

Cores, quebra-cabeças e muitos tíquetes

Rocket: Robot on Wheels

7.3

Ubisoft	Controle - simples, eficiente	8
Ação	Diversão - raciocínio e ação	8
Memory Pack	Gráfico - muitas cores	8
1 jogador	Som - trilha capenga	5



Whoopie World



Logo no começo da aventura você pega o primeiro tíquete do jogo



Ticket B: entre o gigante Whoopie e a

estátua de Jojo existe um círculo que você pode explorar. Lá, você também acha um diamante amarelo



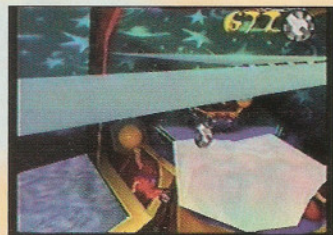
Ticket C: na estátua de Jojo, pule em seu chapéu e use o raio para se pendurar em seu nariz e entrar em sua boca. Acione os pilares para formar uma espécie de degrau para pegar o tíquete



Ticket D: atrás da entrada de Paint Misbehavin você acha uma entrada onde poderá se pendurar com o raio para entrar na sala



Ticket E: não use a entrada pelo lado de Mine Blowing. Suba mais um pouco e use o raio para cair em um buraco no alto



Ticket F: depois de pular na cabeça do palhaço e voar para o alto, pule nas nuvens para achá-lo



Por Marjorie Bros

Jojo the Racoon, um mascote muito danadinho, cria um parque de diversões chamado Jojo World. Esse cara deve ser muito legal, né? Que nada. O cara seqüestrou o verdadeiro dono do parque, Whoopie, além de roubar todos os tíquetes e diamantes. Agora, só Rocket, um simpático robô criado pelo Dr. Gavin, pode resolver essa parada. Mas ele não está sozinho, muitos amigos irão ajudar. Entre eles Tinker, uma espécie de mecânico de robôs. Para se dar bem, você terá de pegar 12 tíquetes e 200 diamantes em cada mundo, o que não deve ser tarefa das mais fáceis já que o jogo está abarrotado de quebra-cabeças. Só no final do game é que rola um pouquinho de ação, mas durante quase toda aventura você terá mesmo que fundir a cuca. Quer conhecer o verdadeiro final da história? Então pegue todos os tíquetes e diamantes do jogo. O jogo é simples, mas o resultado é bem legal. O visual é o mesmo já característico de outros jogos para o Nintendo 64: bem colorido. A jogabilidade é bem bacana, há muitos

movimentos diferentes e o controle funciona legal. A música é que não é lá essas coisas: poderia ser tão divertida quanto os efeitos sonoros.

ITENS



Diamante Cinza: fácil de achar pelas fases. Vale um diamante



Diamante Amarelo: de dificuldade média. Vale 5 diamantes



Diamante Roxo: muito raro encontrar pelas fases e vale 10 diamantes



Partes da Máquina: em todos os mundos você precisa achar todas as partes da máquina para ativá-la. Com isso você ganhará um tíquete

COMANDOS

Pulo - Botão A Tiro - Botão B
Visão em Primeira Pessoa - C↑
Movimentar a câmera - C← e C→
Largar o objeto/Sair do veículo - Botão R

COMANDOS DE TINKER

Tinker é o cara que conserta robôs. Dependendo da quantidade de diamantes que você pega, ganha movimentos novos.



Pulo Duplo: aperte duas vezes o botão de pulo - 250 diamantes



Raio de Gelo: aperte e segure Z e pressione A para criar uma plataforma de gelo - 450 diamantes



Gancho: aperte e segure Z e pressione o botão B. Com ele você poderá se pendurar nas partes indicadas - 650 diamantes

ACESSÓRIOS DE ROCKET



Galaxy 2000: nesse brinquedo você montará uma montanha-russa. Entre na caixa de controle para construí-la



Hoverplast: use-o para pintar as estátuas. Para mudar a cor. Use os botões A ou B e para atirar, Z



Finbot: com ele você poderá andar pela água. Para nadar use A e para usar o Turbo, pressione várias vezes A



Beamlift: com esse trator você poderá levantar caixas. Para pular use A, acionar o item, B e atirar, Z + direcional



Shag Flyer: ideal para voar em Arabian Flights. Acelere com A, Freie com B e ande para trás com B + direcional



Gliderbike: com essa motoca você poderá voar. Use A para acelerar, B para frear e Z para soltar as asas



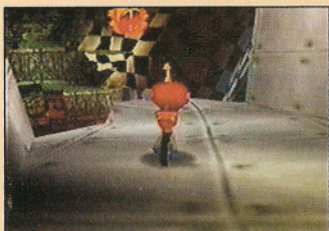
Spiderider: use-a para andar pelo lado em Food Fright. Acelere com A e freie com B



Dune Dog: para frear A, acelerar B e saltar Z



Ticket G: pule na nuvem que fica girando para alcançar as duas nuvens sozinhas. Ao pular nelas, você irá para uma arena. Coloque os quatro parafusos nos buracos para ganhar esse tíquete. Atire os parafusos para facilitar o trabalho



Ticket H: no alto, em cima da pedra, use o raio para se pendurar nos ganchos. Não entre no túnel, siga pelas plataformas à esquerda até entrar no túnel quadriculado. Ao avistar os três diamantes parados, entre em uma passagem secreta à esquerda para pegar esse bilhete



Ticket I: para pegá-lo, siga pelo túnel quadriculado. Pelo caminho você pegará uma série de diamantes



Ticket J: use os ganchos para se pendurar e pegar, no alto, o J



Ticket K: depois de derrotar Jojo na última fase, você ganha de presente o último tíquete do jogo

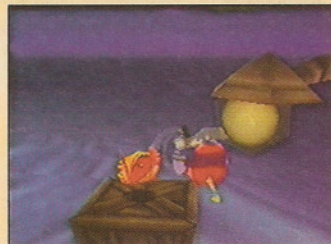


Ticket L: para obtê-lo você terá de pegar todos os diamantes nas entradas dos mundos. No total, são 200 diamantes

Cloning Island



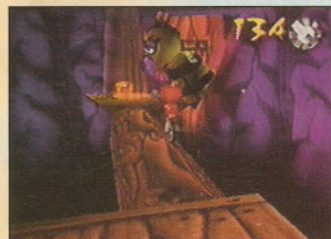
Ticket A: na parte de cima da fase, pule na sequência de flores para alcançar o primeiro tíquete



Ticket B: na praia, use as plataformas na água. Na última plataforma, use o gancho para alcançá-lo



Ticket C: na parte de cima da fase, entre na casa Midway. Depois de completar os três joguinhos, você recebe como prêmio um bilhete



Ticket D: na praia, perto das plataformas, existe uma entrada em um dos pilares. Passe pelas várias plataformas que ficam se movendo e pegue mais um



Ticket E: depois de pegar o Dune Dog na praia, no meio das dunas, siga para a parte de cima da fase para participar de uma corrida. Se vencer, leva



Ticket F: ainda usando o Dune Dog, siga para a parte de baixo da fase e passe no meio de todos os círculos verdes



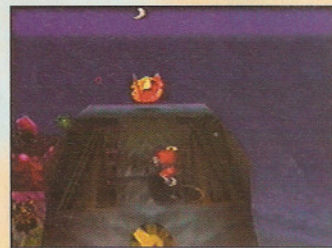
Ticket G: para acionar a Galaxy 2000, você precisa achar os quatro parafusos e colocar no buraco do painel do controle. Ao construir uma montanha-russa você ganha um tíquete



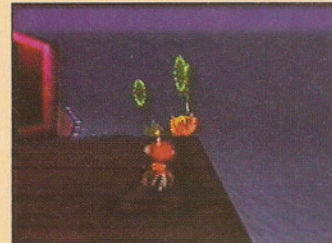
Ticket H: passe usando o carrinho da montanha-russa sobre os cinco pontos indicados na pista para pego o H



Ticket I: depois de pegar todas as partes da máquina, use-as ao lado do dinossauro na parede para acioná-lo. No meio de suas pernas surge o tíquete



Ticket J: entre na passagem que vai surgir em sua pata. Dentro, você irá passar por uma enorme subida usando os ganchos. Na cabeça do dinossauro, do lado de fora, está o bilhete



Ticket K: ao lado da casa Midway você acha alguns ganchos. Use-os para subir no telhado. Aqui você acha mais um..., tíquete, é claro



Ticket L: para consegui-lo você precisa pegar os 200 diamantes da fase. Atrás da cabeça do dinossauro e do telhado da casa Midway estão dois dos mais difíceis de pegar

Paint Misbehavin



Ticket A: na área de entrada, siga pela esquerda. Atire na bolinha que a estátua joga para entrar na sala de tintas. Ponha o seu corpo inteiro na piscina azul e depois na amarela. Siga colocando somente metade do corpo na piscina com água limpa e metade do corpo nas piscinas vermelha e amarela. Fale com o guarda para liberar a passagem



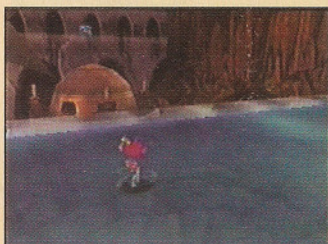
DETONADO



Ticket B: siga pela rota e você irá chegar a uma sala com algumas árvores e piscinas. Para ganhar esse tíquete você precisa do Hoversplat. Leve o pequeno pilar da sala à esquerda para a sala central para entrar no Hoversplat. Volte para a sala e use o canhão, de tinta nas estátuas: no coração, atire o vermelho; na cenoura use o laranja; na árvore atire o verde; e na banana, use o amarelo. Depois de pegar esse tíquete, você vai ver um palácio



Ticket C: dentro das cavernas, use o Hoversplat nas bolas que ficam circulando para pegá-lo. A sequência correta é verde, vermelho, amarelo, azul e roxo



Ticket D: entre no palácio e use o raio para se pendurar nas engrenagens e subir. No topo, pelo lado de fora, use o raio novamente para pegar o tíquete



Ticket E: para ganhá-lo, você precisa levar para a sala central os três pedaços do medalhão. Coloque-os na porta para abri-la e pegar esse tíquete



Ticket F: ao lado do lugar onde o Finbot está parado você encontra algumas engrenagens. Nessa área você vai ver um lugar para usar o raio e pegar mais um tíquete



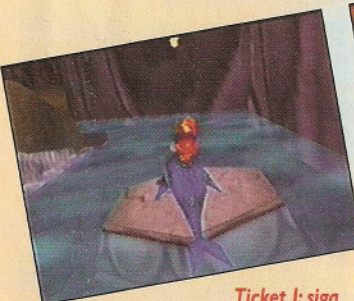
Ticket G: acione o switch e use o raio para dentro d'água



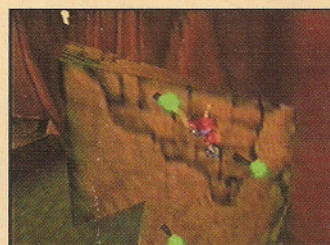
Ticket H: coloque todas as partes da máquina na parede para fazer a água funcionar. Pegue o Finbot e siga pela rota das águas para achar esse tíquete



Ticket I: com o Finbot, siga por dentro dos círculos verdes para pegá-lo



Ticket J: siga pela rota por dentro dos túneis. Você irá passar por uma série de túneis até chegar em uma grande sala com água. Acione os três switches para levantar os jatos d'água e siga pulando com o Finbot nos jatos para entrar na caverna e pegar esse switch



Ticket K: use o Finbot para chegar perto da máquina e pule fora para alcançar a plataforma da máquina. Ao lado da máquina está esse tíquete



Ticket L: pegue todos os diamantes da fase. Não esqueça de pegar os diamantes roxos, usando as engrenagens do palácio, e os que estão nos pilares dentro e fora da caverna

Mine Blowing



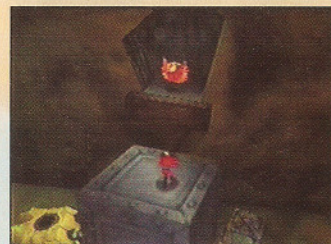
Ticket A: dentro da caverna com o rio, pule em cima dos cogumelos para alcançar as plataformas no alto e pegar esse tíquete



Ticket B: procure no meio das caixas para encontrar o trator. Use-o para levantar e virar a grade que esconde o tíquete



Ticket C: na esquina da sala com o Beamlift, existe uma entrada. Dentro da sala, atire uma bomba no círculo para liberar uma ponte. Atire o diamante na parede para detoná-la. Você chegará a uma sala com várias paredes para explodir: use as bombas. Leve os três diamantes para a sala com o abismo para explodir mais paredes e pegar o tíquete



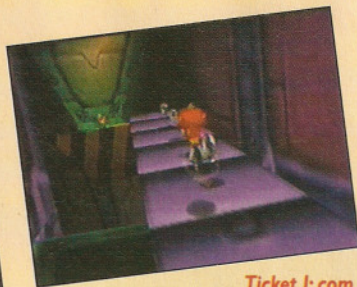
Ticket D: use o Beamlift para empurrar a caixa para esse ponto. Traga também uma caixa para servir de apoio para você subir. Pegue uma bomba e tome muito cuidado ao subir para não relar em nada. Atire a bomba na parede e o bilhete irá aparecer

Arabian Flights



Ticket

E: no final da sala, você acha uma entrada, no alto. Use as caixas para subir e pegue as bombas no alto para explodir as paredes. Carregue uma bomba para a sala grande e exploda o chão para pegar mais um tíquete



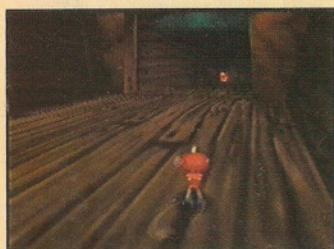
Ticket I: com a máquina funcionando, siga pelo caminho cheio de engrenagens e plataformas. Depois da escada rolante você pega um tíquete



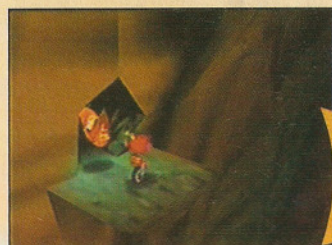
Ticket A: usando o tapete, siga para a parte azul. Você vai ter de passar por várias plataformas até chegar nessa sala. A sequência correta dos pulos é: ↑↑ ←←→→↓↓↑↑←←↑



Ticket D - Na área roxa da fase você encontra um castelo com uma espécie de poço. Pule dentro do poço e pegue o elevador, na sala de baixo você terá que acertar duas bombas nos dois switches que ficam se movimentando para passar pelo abismo. Na próxima sala use o raio de gelo para criar icebergs e pegar a chave para abrir a porta. Novamente você terá de criar icebergs para passar pelos ferros com eletricidade e, na última sala, crie novamente icebergs para pular na torre e pegar o D



Ticket F: seguindo com o carrinho pela mina você acha essa sala. Use o raio para pegar o switch na parede azul. Siga para perto do palhaço e ele vai manter a porta aberta. Assim, você pega o bilhete dentro da sala



Ticket J: na sala com o Beamlift, siga pelas plataformas até chegar nesse ponto e pegar o J



Ticket K: pegue uma bomba na sala com Beamlift e siga para a sala com o elevador. Não encoste em nada para não explodi-la. Desça com ela pelo elevador e, no último piso, atire-a na parede rachada para pegar esse tíquete



Ticket G: ao lado da entrada da mina, siga pelo outro lado para entrar em uma sequência de túneis até encontrar esse tíquete



Ticket H: coloque todas as partes da máquina que está na sala do Beamlift para pegar esse tíquete



Ticket L: pegue todos os diamantes da fase. Os mais complicados estão na sala do Beamlift, onde você precisa destruir várias paredes com a bomba e, na mina, onde você deve usar as lanternas para pegar os diamantes no alto



Ticket B: vá para a área verde e, dentro de uma espécie de chapéu, acione o switch. Outros chapéus vão abrir até que você chegue ao tíquete. A sequência é: verde, azul, roxo e vermelho. Seja rápido pois há limite de tempo



Ticket C: siga com o tapete para a área verde e pule do tapete na plataforma que fica girando. Jogue as bombas nos quatros switches da torre que fica se movimentando para liberar esse tíquete



Ticket E: entre na torre na área azul e siga para a esquerda. Use os switches para pegá-lo



Ticket F: na parte de baixo você acha os círculos verdes. Siga pela rota até encontrá-lo

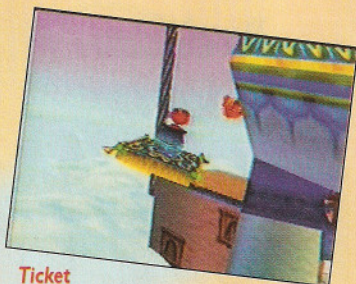


Ticket G: siga o pássaro que fica em volta da torre central para pegar esse tíquete em seu rabo





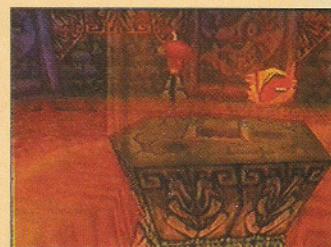
DETONADO



Ticket K: na parte azul dessa fase, fique em uma altura média para pegar mais um bilhete escondido atrás dessa torre



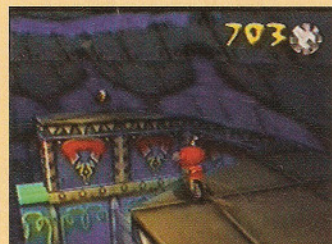
Ticket C: na pequena ilha, procure os quatro parafusos espalhados nessa região e coloque no buraco para encontrar essa torre e pegar, no alto, o tíquete C



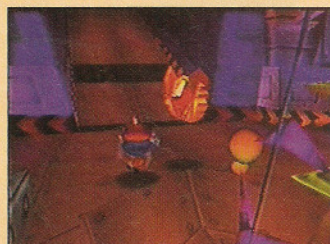
Ticket G: na parte da lava use as plataformas para entrar em uma sala do outro lado. Dentro, use as plataformas móveis para pegar, no alto, o G



Ticket H: coloque todas as partes da máquina nesse ponto, na torre central, para fazer aparecer outra parte



Ticket L: pegue novamente todos os diamantes da fase para pegar o L. Não esqueça de pegar, no alto das torres, alguns diamantes



Ticket D: com todas as partes da máquina que você pegou na ilha, vá para a sala na parte central da fase e pegue esse bilhete



Ticket H: use a motoca para chegar ao alto da parte de lava. Siga pela rota e use as colunas para pegá-lo



Ticket I: entre no buraco que se abriu no alto da torre central. Dentro, você terá de acionar três switches em ordem para levantar as plataformas. Para acionar o vermelho, siga pelas plataformas móveis caindo para a esquerda. Depois é o amarelo, caia para $\rightarrow \leftarrow \rightarrow$. O último switch é o azul. Siga para $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ para acionar todas as plataformas. Continue pela rota usando o gancho nas engrenagens e depois espere o ventilador parar totalmente para pegá-lo

Pyramid Scheme



Ticket A: logo no começo da fase, olhe para cima para encontrar os ganchos na parede. Use-os para chegar ao alto desse ponto e siga usando o raio de gelo para criar blocos e pegar o tíquete do outro lado



Ticket E: no lugar onde colocou as partes da máquina você poderá mudar o período do dia no jogo para dia ou noite. Na parte da lava, use as plataformas móveis para alcançar o tíquete no alto da torre



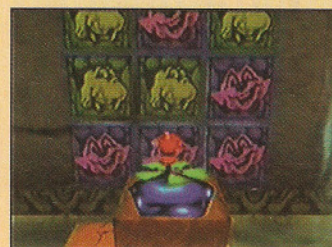
Ticket F: de dia, venha para esse ponto e use o gancho atrás da pequena torre para mudar o período. Use as torres para pegar o diamante roxo e mudar o período novamente. O momento certo para mudar é quando a plataforma móvel estiver na direção do tíquete do outro lado



Ticket I: na parte do dia com as quatro estátuas na parede com um switch na frente, faça a sequência azul, vermelho, verde e azul para abrir a porta e pegá-lo



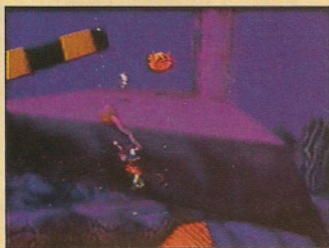
Ticket J: usando o tapete na torre central, siga passando na ordem entre as bolas e as plataformas para pegar esse tíquete. A sequência correta é vermelho, roxo, azul e verde



Ticket B: use o raio para virar as carinhas e deixá-las todas na cor verde. Pegue mais um



Ticket J: use a motoca para passar no meio de todos os círculos verdes no alto da parte da lava e ganha mais um



Ticket K: use a motoca nas plataformas, no alto. Para pular muito alto, aperte ↑ e aperte o botão Z para liberar as asas. Depois, controle no direcional. Depois de três plataformas você precisará saltar no meio do pulo para usar o gancho bem no alto da tela



Ticket C: pegue todas as partes da máquina pela fase e use-as na boca do bicho para ganhar um tíquete



Ticket D: nesse ponto você irá passar por uma sequência de ganchos. Pegue o tíquete



Ticket L: pegue todos os diamantes da fase. Não esqueça de pegar os que estão nas cabeças das estátuas e na pequena ilha usando as plataformas

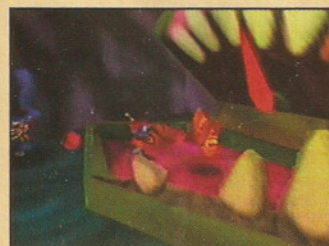
Food Frigt



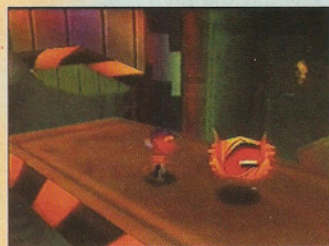
Ticket A: pule em cima dos cogumelos para ganhar uma mãozinha e pegar no alto, dentro dessa grade, o primeiro tíquete



Ticket F: dentro dessa espécie de fábrica, pule em um buraco no meio dos canos para achar esse tíquete



Ticket B: coloque na boca do palhaço uma bola vermelha, outra branca e duas marrons pequenas para pegar o segundo



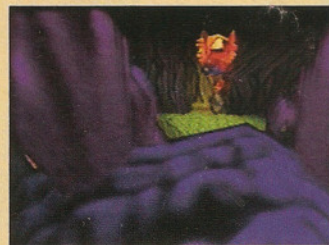
Ticket G: use os ganchos para chegar ao topo da fábrica e pegar mais um



Ticket H: use o Spider Rider na região do lodo e suba a rampa no gás. Ao chegar na sala toque em todos os bichos, virando-os de ponta cabeça, e abra a sala com o tíquete. Seja muito rápido, pois eles se viram novamente com o tempo



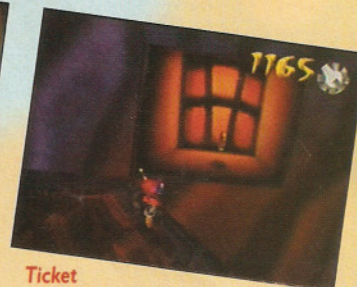
Ticket I: com o Spider Rider novamente pegue uma velô e entre na boca do bicho. Siga pela rota por dentro do corpo do cara para pegar o I



Ticket J: no alto da parte do lodo, de frente para o bichão, atire as bombas em seus olhos rapidamente para ele afundar. Pule em seu casco e, quando ele subir, pegue mais um switch



Ticket K: depois de ativar a máquina, use o gancho em suas garras para subir e encontrar mais um tíquete

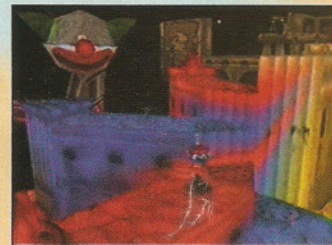


Ticket L: pegue todos os diamantes da fase, não esqueça de pegar os que estão escondidos dentro das janelas

Jojo World



Para entrar em Jojo World você precisa ter, no mínimo, 65 tíquetes. A entrada desse mundo está bem perto do mundo Foof Fright, na parte de baixo



Logo de cara você passará por uma sequência de ganchos. Seja rápido para não ficar no meio do caminho. Depois, você chegará em uma piscina de tintas: pinte-se de vermelho e amarelo, deixando só a cabeça verde. Pule de plataforma em plataforma até chegar ao carinha da sala. Muito cuidado, pois nessa parte é muito difícil desviar dos tiros de tinta. Na próxima parte você terá de usar os ganchos e blocos de gelo para passar pela piscina. Após algumas sequências de pulos e plataformas, você enfrenta uma



aranha. Atire bombas em suas pernas. Depois de falar com Dr. Gavin, você ganha o último tíquete. Caso tenha todos os tíquetes e diamantes, você verá o final verdadeiro com Whoopi muito triste

MEGA

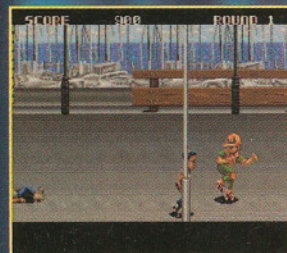
FLASHBACK

DJ Boy tinha tecno no embalo da ação sobre patins

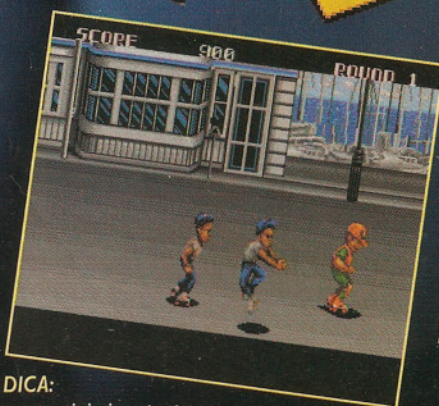


Por Chris Combo

Os caras das antigas devem lembrar do divertidíssimo DJ Boy. Devem lembrar também da história manjada do cara que tem a namorada seqüestrada e precisa enfrentar uns bandidões para ver a gata de novo. Embora o tema seja mais que conhecido, o jogo é bastante original. Isso porque em DJ Boy todos os personagens andam de patins.



DICA: quando o inimigo se aproximar pelas costas, a melhor opção é calcular o tempo certo e acertar um chute traseiro apertando ← + chute



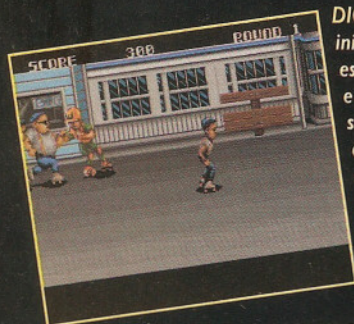
DICA: caso os inimigos tentem encurralar você, dê a volta e acerte-os pelas costas



DICA: acerte os baixinhos, eles dão comida que encham seu life



DICA: acerte os inimigos pelas costas



DICA: se o inimigo estiver perto e vier pelas suas costas, aperte ← + soco



DICA: encurrale os inimigos e não pare de dar socos neles

Chutes e socos são os ataques básicos, mesmo sobre patins. Mas não faltam ataques especiais, a maioria engraçada. Quer um exemplo? Numa das cenas mais marcantes de DJ Boy, uma gordinha solta ataque em forma de, digamos assim, gases mal cheirosos. Mas fique sossegado: por sorte a tecnologia da época (tão pouco a de hoje) não permitia que os games tivessem cheiro. Os gráficos são, da abertura ao jogo, baseados em desenhos japoneses, estilo mangá. O som, como sugere o nome do game, era puro tecno: a cara do anos de 1990, quando o Neo Geo anunciava a nova era do videogame com dois processadores de 16 bits.



DICA: acerte em cheio os gordinhos para obter mais moedas



DICA: nessa parte, atraia os inimigos para perto das bombas



GAMES



www.dragoon.com.br

TEL. (0XX11)
3846-1470
3846-4375

Entrega pessoal ou via sedex

• VENDE • ALUGA • TROCA
• NOVOS E SEMI-NOVOS
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA



NIKA'S GAMES

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737



ROCK LASER Games

Locação e Venda
Troca e Compra

Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	CONSULTE	CONSULTE
Nintendo 64	R\$ 199,00	R\$ 299,00
Super Nesses	R\$ 89,00	R\$ 149,00
Cds Playstation	R\$ 6,00	
Fitas N64 a partir	R\$ 30,00	R\$ 90,00

Tudo c/ Garantia - Despachamos via Sedex

Rua Ararituaba, 1118 - F: (0XX11) 6954-4332 / 6955-7397

ELETRÔNICA PAGÉ

Conserto de games em geral

Destravamento de
Dreamcast e PlayStation na hora

2 anos de garantia

Galeria Pagé - Lj. 5/6 - Fone: 227-5429

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue **816-5667**,
Ramal 420

Aí é só DETONAR!!

Curso de desenho

HECTOR & ROKO

Ao vivo
Por correspondência

Av. Angélica, 321 - Cj. 3
São Paulo - SP-01227-000
Fones: (0xx11) 5787163
(0xx11) 36666079



Desenho
Quadrinhos
Ilustração
Design digital

http://www.hectoreroko.com

TILT'S GAME LOCADORA

http://www.tiltsgame.com.br

Fique por dentro das novidades pelo site da Internet!

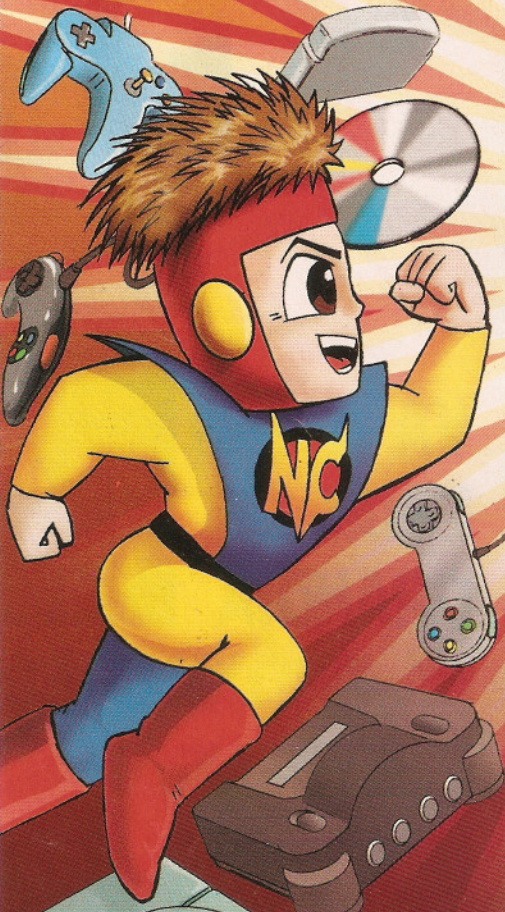
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.
Tel: (0 XX 11) 3743-9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 loja 21
Tel: (0 XX 11) 5583-3468

TILT'S 5
Av. Liberdade, 363 loja 32
Tel. (0 XX 11) 3341-0299

SALÃO DE JOGOS
VENDAS E LOCAÇÕES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Dreamcast •
PlayStation • Nintendo 64
• Saturn • Neogeo Pocket Color
• Gameboy Color • Neogeo
Cartucho • Neogeo CD • Super
Nintendo • Mega Drive



JOGOS USADOS

Temos uma central de atendimento para compra, troca e venda de jogos usados

LANÇAMENTOS

Completa e atualizada linha de lançamentos de games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Conheça também nossa Assistência Técnica especializada em todas as linhas de consoles.

IMPORTADORA NC

games & arcades
(0xx11) 6959-1157

PLAYSTATION MAGAZINE



VÁ ATÉ O FINAL DE GRANDIA NA PRÓXIMA EDIÇÃO DE PLAYSTATION MAGAZINE

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

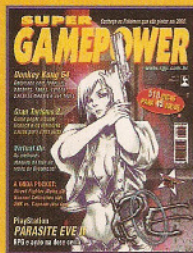
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

EDIÇÃO 72



Countdown Vampires, Toy Story 2, Legend of Dragon, Chrono Cross (PlayStation), Mario Party 2, Ridge Racer 64, Toy Story 2 (Nintendo 64), Shenmue (Dreamcast), Ghouls'n Goblins, Top Gear 2 (Game Boy Color), SNK vs. Capcom, Sonic (Neo Geo Pocket), Ultima IX (PC), Road Rash 1, 2 e 3 (Mega)

EDIÇÃO 71



Parasite Eve II, Street Fighter Ex 2, Tomba 2, 40 Winks, Dragon Valor (PlayStation), Donkey Kong 64, Harvest Moon, Roadsters (Nintendo 64), Virtual On, D2, Zombie Revenge, Virtua Striker 2 ver. 2000.1 (Dreamcast), Quake III, Unreal Tournament (PC), Street Fighter Alpha (Game Boy Color)

EDIÇÃO 70



Tomb Raider 4, Medal of Honor, Dewprism, Twisted Metal 4, Jurassic Park: Warpath (PlayStation), Donkey Kong 64, Rayman 2, Turok Rage Wars, Earthworm Jim 3D (Nintendo 64), NBA 2K, Air Force Delta, (Dreamcast), Pokémon Gold & Silver (Gameboy), Seven Kingdoms II (PC), Garou (Arcade)

EDIÇÃO 69



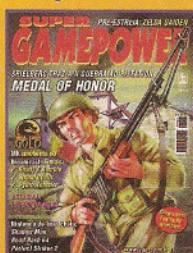
Crash Team Racing, Medal of Honor, Spyro the Dragon 2, Jojo's Bizarre Adventure, MTV Music Generator, Knockout Kings 2000 (PlayStation), Jet Force Gemini, Resident Evil 2, Ready 2 Rumble, (Nintendo 64), Age of Empires II, Fifa 2000 (PC), Toy Commander, Slave Zero (Dreamcast), Street Fighter Zero 3 (Saturn)

EDIÇÃO 68



Resident Evil 3 (PlayStation), Wipeout 3, Wild Arms 2, Tony Hawk's Pro Skater, Fifa 2000, Parasite Eve 2, Jet Force Gemini (Nintendo 64), Rayman 2, Knockout Kings 2000, Gauntlet Legends, Turok: Rage Wars, Futebol International 2000 (PC), Street Fighter 3: W Impact, Soul Fighter (Dreamcast)

EDIÇÃO 67



Mortal Kombat Gold, Hydro Thunder, Ready 2 Rumble, Speed Devils (Dreamcast), Shadow Man, Road Rash 64, Perfect Striker (Nintendo 64), Medal of Honor, Legend of Mana, Final Fantasy VIII americano, Guitar Freaks, Jet Moto 3 (PlayStation), CC Tiberian Sun, Descent 3 (PC), Cybernator (SNes)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes
e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA

Diretor-Superintendente:
Francesco Civita
Diretores: Plácido Nicoletto e Shoji Ikeda

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 6 - Nº 73 - ABRIL DE 2000

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros
Editora: Ana Luísa Ponsirenas
Redatora: Patrícia Fortunato
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Consultores: Maurício Pancheri, Fabio Taz (jogos), Max Winter (texto)
Colaboradores: Mariana Barbosa (Londres) e Lup (infográficos)

COMERCIAL

Gerente: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Márcia Ferrara
Contato: Camilla Dell'Aciprete e Gilda Lario

ASSINATURAS

Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO

Diretor: Shoji Ikeda

GamePro licenciada por: **IDG**
INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (11) 3039-0900. Publicidade: (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900. Representantes: Curitiba (PR) - GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41) 233-3702, e-mail: grp@onda.com.br; Florianópolis (SC) - MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48) 223-3968, fax (48) 222-6701, e-mail: gnilson@matrix.com.br; Brasília (DF) - JCY Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTVS - Q 701, bloco C, Sl 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: jcy@tba.com.br; Rio de Janeiro (RJ) - Sólida Mídia e Partic. - Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembleia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21) 531-2380, e-mail: solidarj@igbl.com.br

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornalista ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atendimento@teletarget.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas, Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfic. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVZ

ANER

GAMES DE NINTENDO 64 POR PREÇOS INCRÍVEIS!

WIPEOUT 64



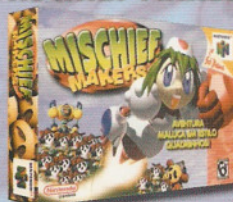
DISPUTE CORRIDAS
SUPERSÔNICAS EM
MAQUINAS FUTURÍSTICAS.

BIO FREAKS



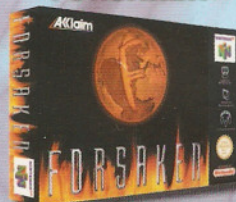
CRIATURAS HORRIPILANTES
SE ENFRENTAM
EM LUTAS MORTAIS.

MISCHIEF MAKERS



UMA AVENTURA MALUCA
EM ESTILO DE HISTÓRIA
EM QUADRINHOS!

FORSAKEN



EM 2113 O INIMIGO
NÃO VIRÁ DO ESPAÇO, MAS
DO PRÓPRIO PLANETA TERRA!

3x
R\$ 19,67
CADA

FIGHTERS DESTINY



A ARTE DA LUTA
LEVADA ÀS ÚLTIMAS
CONSEQUÊNCIAS.

BODY HARVEST



LUTE CONTRA
INSETOS ALIENÍGENAS
E SALVE A TERRA!

3x
R\$ 23,00
CADA

BUCK BUMBLE



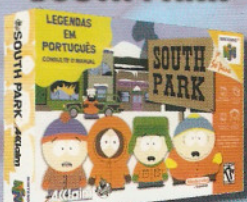
DIZEM QUE AS ABELHAS
SÓ ATACAM QUANDO SÃO
AMEAÇADAS. ESTA NÃO!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP



PARTICIPE DE UM RALLY
ESTILO ARCADE EM
VÁRIOS TIPOS DE PISTAS.

SOUTH PARK



OS MOLEQUES DO DESENHO
ANIMADO SAEM DA TV E
APRONTAM TODAS NO N64!

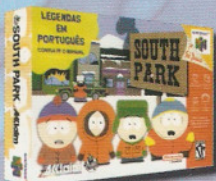
TUOK 2



OS DINOSAURAS
MAIS FERÓZES DO N64
VOLTAM A ATACAR!

Nintendo®
by **gradiente**

DIRECT SHOPPING
5 ANOS
CINCO ANOS



SOUTH PARK + **CARTUCHO DE MEMÓRIA**



3x R\$
49,67



TUOK 2 + **CARTUCHO DE EXPANSÃO**



3x R\$
43,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo

(0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO
NS04B



NESTON TEM INFINITAS COMBINAÇÕES.
GUARDE BEM A SUA.

MIL MANEIRAS. INVENTE UMA.